16 časopis počítačových her

EXCALIBUR

od tohoto čísla VIDEOHRY

+ 4 strany

Sega Mega Drive
Master System II
Super Engine II

recenze

Legends of Valour
Wing Commander
Veil of Darkness
Space Shuttle
Crazy Cars III
Lemmings II
Rex Nebular
Dune II ...

návody

Flashback
Gobliiins II
Black Crypt
Switch Blade
Alone in the Dark
Ultima Underworld II ...

CD-ROM

PC • Amiga • Atari ST • C64 • Sinclair • Atari XL • Engine II • Sega • Nintendo

Engine II • Sega • Nintendo • PC • Amiga • Atari ST • C64 • Sinclair • Atari XL

Doporučená prodejní cena 29 Kč, pro předplatitele 24 Kč.

AB comp

autorizovaný distributor firmy

QuickShot

KOMPLETNÍ SESTAVA PRO PC
SOUND MACHINE

3 939 Kč

ZVUKOVÁ KARTA

pravý Sound Blaster Chipset od Creative Labs, inc.
11-ti hlasá FM hudba (kompatibilní se Sound Blaster a AdLib)
digitalizace zvuku na vstupu i výstupu
DMA kanál a hardwarová dekomprese dat
zdvojený MIDI interface
zabudovaný zesilovač s výkonem 4 W
regulace hlasitosti
port pro joystick
konektory pro mikrofon a line-on (CD, DAT přehrávač, syntetizátor, ...)

JOYSTICK QS 123

kompatibilní s IBM PC, XT, AT, 386 a 486

REPRO SYSTEM

3" reproduktory s magnetickým odrušením

SOFTWARE

VOXKIT - zvukové utility
Mluvící papoušek (opakuje co slyší)
FM inteligentní klávesy
Jukebox pro Windows 3.1

3 hry:
Cosmo's Cosmic Adventure
Commander Keen - Goodbye Galaxy
Word Rescue

Prodejna A-B-Comp a.s. Praha 7, Veverkova 28
tel.: 381457, 377701, 377702, 377780, 377781
fax: 382490
Otevřeno:
Po - Pá ... 9:00 - 20:00
So ... 9:00 - 13:00

Servisní středisko Commodore
Praha 10, K Botiči 5
tel.: 743755, 725141 linka 16, fax: 720379
Pracovní doba:
Po - Pá ... 9:00 - 17:00
So ... zavřeno

STRON s.r.o.

Adresa: **Ouholická 452/33, Praha 8, 181 00**
Telefon, Fax: **855 10 18**

Doby, kdy vám ke hraní her stačila samotná paměť AMIGY, jsou pomalu, ale jistě pryč ...

Zkuste si vybrat z naší nabídky paměťových karet

do AMIGY 500 Plus můžete strčit:

RAM 1 MB ..... **2350,- Kč**
RAM 3 MB ..... **5930,- Kč**

do normální AMIGY 500 se hodí:

RAM 2 MB ..... **3890,- Kč**

a do AMIGY 500 s motherboardem V8

RAM 3,5 MB ..... **6900,- Kč**

(Co to znamená? Máte-li AMIGU 500 s kickstartem 1.3 a s verzí motherboardu 8, můžete použít kartu s kapacitou 3 MB + 4 paměťové čipy dosazené do počítače. Dohromady tím tedy získáte 4 MB paměti.)

Kromě paměťových karet nabízíme taky všechny typy AMIGY

RAM

HLEDÁME DEALERY

Vaše AMIGA ví, co je pro ni dobré.
Vaše AMIGA by si koupila paměťovou kartu.

ARXON computers

Slezská 98
130 00 Praha 3
Tel: (02) 251474

Commodore 64/II **3813,-**
MC 6510, RAM 64kB, BASIC v. 2.0

Commodore Amiga 500 **12054,-**
MC 68000, RAM 512kB, WorkBench 1.3, myš

Commodore Amiga 500 + **12669,-**
MC 68000, RAM 1MB, WorkBench 2.0, myš

Commodore Amiga 600 **13776,-**
MC 68000, RAM 1 MB, WorkBench 2.0, TV modulátor, myš

Commodore Amiga 1200 **20295,-**
MC 68020/14MHz, RAM 2MB, WorkBench 3.0, TV modulátor, 16 milionů barev, PCMCIA, kontroler pro interní HD, myš

Commodore CDTV **14145,-**
RAM 1 MB, FDD, klávesnice, IR control

Ceny jsou s DPH

MiniSys Počítač moderní modulové koncepce

Nejjednodušší provozuschopná sestava je MiniSys 286-16V, RAM 1 MB, bez harddisku, s modulem na TV. Tuto sestavu lze připojit na běžný TV přijímač pomocí videovstupu. Na této sestavě lze provozovat jednoduché programy a hry, které nevyžadují harddisk (T602 v. 1,5 a pod.). Tato sestava stojí 16113,- Kč s DPH. Počítač můžete dále rozšiřovat přikoupením harddisku, černobílého nebo barevného monitoru, fax-modemového modulu, zvukové karty a pod.

JRC

Chaloupeckého 1913
Praha 6, tel.: 35 49 79

ATARI 800.JRC

Nabízíme více než 500 her na kazetách. Určitě najdete něco, co ještě nemáte!

100 her na disketách. Hry na cartridgích.
Zlomil jste v boji s Ar-ghra-Drarem joystick? Kupte si u nás nový!
Nefunguje Vám počítač a Vy nemůžete ochránit mírumilovné království v Galaxii M21?
Nezoufejte! My Vám ho opravíme!

C 64.JRC

Více než 550 her na kazetě pro Vašeho miláčka! Další připravujeme!

Více než stovka her na disketách!
Opravíme Vám počítač. Vyhodili jste ho omylem z okna? Prodáme Vám nový!

ATARI ST.JRC

Máte už Hlípu? Kupte si ji.

Její úsměv je nezničitelný.
Stali jste se už Českým králem, Boggitem, nebo trpaslíkem?
Přijďte, my Vám to umožníme!

AMIGA.JRC

20 skvělých PC her.

A slyšeli jste už o inspektoru Guardienovi?

ZX SPECTRUM
CASIO
IBM PC
LITERATURA
HARDWARE
ATD...

DOPRAVA.JRC

Jak se k nám dostanete:

Metro A - Dejvická Bus: 217, 143, 149
Metro B - Anděl Bus: 217
Metro B - Karlovo n. Bus: 176

PRODEJNY.JRC

Plný sortiment firmy JRC najdete v těchto prodejnách:

JRC, Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6 (otevřeno máme PO-PÁ 10.00 - 18.00 hod.)
PROSPERt, Bělohorská 243/75, Praha 6, tramvaj 8 a 22 st. Prinopol
LOB, Štrossova 122, Pardubice

CHCETE-LI SI HRÁT, PŘIJĎTE! NECHCETE-LI SI JENOM HRÁT, PŘIJĎTE TAKÉ! URČITĚ SI VYBERETE!!!

HITPARÁDA

Protože EXCALIBUR nyní vychází v obrovském tempu, nestačí čtenáři reagovat na vyšlá čísla. Proto je dnes hitparáda beze změny - kromě žebříčku redakce EXCALIBURu. Příště již bude hitparáda aktualizována. Může se jí zúčastnit každý, kdo zašle svůj žebříček nejoblíbenějších her s názvem výrobce hry a typu svého počítače.

PC

1	(4)	INDIANA JONES IV, *Lucasfilm Games*, (EX 12)
2	(3)	MONKEY ISLAND II, *Lucasfilm Games*, (EX 12)
3		EYE OF THE BEHOLDER II, *SSI*, (EX 13, 14)
4	(9)	GODS, *Bitmap Brothers*, (EX 8)
5		SPACE QUEST IV, *Siera-on-line*
6		RED BARON, *Dynamix*, (EX 6)
7		POPULOUS II, *Bullfrog*, (EX 11, 13)
8		ALONE IN THE DARK, *Infogrames*
9		CADAVER, *Bitmap Brothers*, (EX 7, 8, 9)
10		HERO'S QUEST III, *Siera-on-line*, (EX 13, 14)

SINCLAIR

1		DIZZY V, *Code Masters*
2		GREEN BERET, *Imagine*
3		THREE WEEKS IN PARADISE, *Microgen*
4		SWITCHBLADE, *Gremlin*
5		SHAO-LIN'S ROAD, *Konami*
6		BATTY, *Hit-Pak*
7	(2)	MYTH, *System 3*
8	(8)	TURRICAN, *Rainbow Arts*, (EX 5)
9	(6)	R-TYPE, *Electric Dreams*
10	(3)	ROBOCOP, *Ocean*

AMIGA

1	(1)	PROJECT X, *Team 17*, (EX 13)
2	(4)	EYE OF THE BEHOLDER II, *SSI*, (EX 13, 14)
3	(9)	BLACK CRYPT, *Electronic Arts*, (EX 12)
4		FORMULA ONE GRAND PRIX, *Microprose*, (EX 12)
5		POPULOUS II, *Bullfrog*, (EX 11, 13)
6		PINBALL DREAMS, *21st Century Entertainment*, (EX 12)
7		POWERMONGER, *Bullfrog*, (EX 3)
8	(7)	LOTUS TURBO E C II, *Gremlin*, (EX 10)
9		TURRICAN II, *Rainbow Arts*, (EX 5)
10		FLASHBACK, *Delphine Software*

ENGINE II

Poprvé v příštím EXCALIBURu!
Posílejte svoje žebříčky!

ATARI ST

1	(3)	POWERMONGER, *Bullfrog*, (EX 3)
2	(5)	CHAOS STRIKES BACK, *FTL*, (EX 7)
3		CADAVER II, *Bitmap Brothers*, (EX 13, 14)
4		DUNGEON MASTER, *FTL*, (EX 7)
5	(6)	FORMULA ONE GRAND PRIX, *Microprose*, (EX 12)
6		LURE OF THE TEMPTRESS, *Vigin*, (EX 13)
7		VROOM, *UBI Soft*
8		RAILROAD TYCOON, *Microprose*, (EX 8)
9		EPIC, *Ocean*, (EX 13)
10		PACIFIC ISLANDS, *Empire*, (EX 13)

SEGA

Poprvé v příštím EXCALIBURu!
Posílejte svoje žebříčky!

ATARI XL

1	(1)	MISJA, *Avalon*, (EX 12)
2	(7)	KARATEKA, *Broderbund*
3	(3)	FRED, *Avalon*
4	(2)	DRACONUS, *Cognito*
5	(6)	ZYBEX, *Zeppelin*
6	(8)	ACE OF ACES, *Accolade*, (EX 13)
7		TOMAHAWK, *Digital Integration*
8		SOLO FLIGHT, *Microprose*
9	(4)	LASERMANIA, *Avalon*
10		EIDOLON, *Lucasfilm*

NINTENDO

Poprvé v příštím EXCALIBURu!
Posílejte svoje žebříčky!

C-64

1	(3)	LAST NINJA III, *System 3*
2		BARD'S TALE III, *Interplay*
3	(2)	TEST DRIVE II, *Accolade*, (EX 6, 11)
4	(6)	ELVIRA, *Accolade*, (EX 13)
5	(9)	ELITE, *Firebird*, (EX 1)
6		BARBARIAN II, *Palce Software*, (EX 11)
7		LOTUS TURBO E. C., *Gremlin*, (EX 1)
8		ACE, *Cascade Games*, (EX 13)
9		PIRATES, *Microprose*
10		CASTLE MASTER, *Incentive*, (EX 9)

EXCALIBUR

1		ULTIMA UNDERWORLD II, *Origin*, (EX 15, 16)
2		DUNE II, *Virgin*, (EX 16)
3		BAT II, *UBI Soft* (EX 15)
4		REX NEBULAR, *Microprose*, (EX 16)
5		LEGENDS OF VALOUR, *US Gold*, (EX 16)
6		WIZARDRY VII, *SIRTECH Software*, (EX 15)
7		STONE AGE, *Eclipse*
8	(8)	FLASHBACK, *Delphine Software*, (EX 16)
9		LIONHEART, *Thalion*, (EX 16)
10		LEMMINGS II, *Psygnosis*, (EX 16)

EXCALIBUR ROSTE DÍKY VÁM, PŘÁTELÉ EXCALIBURU!

Opět rekord! Poprvé celobarevně s tvrdou obálkou! Poprvé 36 barevných stran! Poprvé videohry! To všechno především díky Vám, věrným čtenářům a předplatitelům Excaliburu. Děkujeme za Vaši podporu. Budeme se snažit nadále a jakmile nám to finanční situace dovolí, pokusíme se rozmetání dosavadních rekordů! Co to bude? Nechte se překvapit!

Excalibur tedy již vychází v termínech, můžete si ho předplatit za jednotnou cenu 24 Kč na časopis na maximálně 12 čísel (tedy do ceny 288 Kč). Předplatit si můžete také starší čísla, takže pokud budete chtít zaslat např. starší 8 a 14 a nové číslo 16, zaplaťte 3 x 24 Kč, tj. 72 Kč jedinou složenkou **na adresu: PCP - EXCALIBUR, box 414, 111 21 Praha 1** a na zadní díl složenky ("Zpráva pro příjemce") **napište, jaká čísla si předplácíte.** Nejpozději do 21 dnů obdržíte již vyšlé časopisy se zprávou, kolik činí Váš finanční zůstatek. Databázi máme již pod kontrolou a tudíž můžeme operativně vyřizovat případné nedostatky k Vaší plné spokojenosti. K dispozici jsou čísla 7 - 14, 15 a 16. Prosíme, předplaťte si Excalibur, pomůžete tím k jeho pravidelnému vycházení a zvýšení počtu stran a současně ušetříte několik korun.

Slovenským čtenářům se omlouváme. Do třetice všeho dobrého. Minulé rady se ukázaly nesmyslné - snad nyní to vyjde. Excalibur si můžete zaplatit přímo na účet v Obchodní bance 411643/0300. Zaplaťte podle platného kursu tolik, abychom obdrželi potřebnou částku v Kč. Současně nám platbu oznamte dopisem.

Na další čísla se spolu s Vámi těší *Martin Ludvík*, vydavatel Excaliburu.

Už jste si předplatili EXCALIBUR?

Čtenářská soutěž - 1. cena multimediální zařízení CDTV od firmy A-B-Comp

Vážení čtenáři,

Druhé kolo naší soutěže **s firmou A-B-Comp a.s.** je tady. Výsledky otázek minulého kola se dozvíte v příštím čísle, abyste měli dost času na jejich zodpovězení (toto číslo jde do tisku příliš brzy po vydání čísla předcházejícího). Od příštího kola ale bude vyhodnocování probíhat pravidelně, vždy v následujícím čísle Excaliburu po zveřejnění otázek. Pro připomenutí krátké zopakování regulí naší soutěže. V každém čísle budou uvedeny tři otázky z oblasti počítačů a počítačových her. Pokud správně odpovíte na všechny tři, máte šanci v každém kole vyhrát menší **cenu v podobě JOYSTICKŮ, DISKET, BOXŮ či propagačních předmětů firmy A-B-Comp a.s.** a postoupit do velkého finále, které se uskuteční koncem tohoto roku. Připomínáme, že **první cenou bude multimediální zařízení AMIGA CDTV** a i další ceny budou stát za to! V každém z deseti kol vylosujeme deset postupujících a z těchto deseti vylosujeme ještě další tři, kteří kromě postupu obdrží výše uvedené předměty. Vítěze všch kol budeme pochopitelně uvádět na tomto místě, aby nedošlo ke zbytečným problémům - kdo jednou postoupí do finále je pochopitelně vyloučen z účasti na dalších kolech soutěže.

EXCALIBUR 16 A-B-Comp SOUTĚŽ ②

Tolik k pravidlům, teď už je ale čas pro **druhé kolo naší soutěže:**

1 **První otázka** je jako již minule snadná a spočívá ve vyjmenovávání. Posledně jsme chtěli hry, ve kterých naleznete draka, tentokrát ale chceme nejméně 5 her, v jejichž názvu se vyskytuje číslovka. Je nám jedno, zda bude číslovka základní či řadová, je nám jedno, jestli bude napsána slovně či číslicí ale pozor! Abyste to neměli tak snadné, nechceme žádná pokračování **(ROBOCOP I, II, III, INDIANA JONES I, II, III, IV** atd.) ani výrobní čísla a sériová označení strojů **(B-17 FLYING FORTRESS, JAGUAR XJ220, F-29 RETALIATOR** apod.). Jiná omezení nejsou.

2 **Ani druhá otázka** není příliš složitá. Jde nám o to, abyste našli u následujících tří her něco společného, společného jmenovatele, charakteristického pro všechny tři kousky slavného herního software. Takže, co je tím subjektem, který je společný pro následující tituly her: **PARADROID, URIDIUM, NEBULUS**. Může to být stejný hrdina her, stejná barva pozadí, stejný způsob zpracování, zkrátka cokoliv společného najdete, uveďte.

3 Mezi další slavné firmy patří **Americká softwarová firma SSI.** Jako minule dostanete tři možnosti a šanci výběru. Vybírejte pečlivě a uvážlivě, jsme totiž záludní. **Zkratka SSI tedy znamená:**

a) SIMULATION STRATEGY INC.
b) STRATEGY SIMULATIONS INC.
c) SUPREME SOFTWARE IMAGE

Takže vesele řešte, hledejte správné odpovědi a přemýšlejte. Těšíme se na vaše dopisy. Nezapomeňte řešení napsat na korespondenční lístek a nalepit kupón situovaný přesně na této stránce vlevo dole (je to ten malý červený trojúhelníček). Nashledanou u dalšího kola se těší

Vaše redakce a ...

AB comp

CENÍK INZERCE

Cena plochy:

A4 - 12000 Kč
A5 - 6000 Kč
A6 - 3000 Kč

Ceny bez DPH.
Platí pro náklad 25000 ks.
Při zvýšení nákladu o každých dalších 1000 ks se zvyšuje cena plochy vždy o 4%.

Tel. + Fax: 02/80 32 45 - 8, linka 29
Tel. + Fax: denně od 16[00] do 22[00] hod.
(soboty, neděle celý den): 02/80 32 47

RECENZE

AV8B Harrier Assault 8
B17 - Flying Fortres....6
Car and Driver....16
Crazy Cars III....10
Dune II....7
Godfather 9
History Line....12
Legends of Valour 6
Lemmings II....15
Licence to Kill 7
Lionheart 14
Lotus III....11
Moonfall....12
Reach for the Skies 9
Rex Nebular....13
Sleepwalker....14
Space Shuttle....10-11
Space Crusade - Expansion Disk..15
Stone Age....13
Veil of Darknes....16
Wing Commander II....8

NÁVODY

Alone in the Dark....24
Black Crypt (dokončení) 18-19
Conan the Cimerian (dokončení) 20
Creatures 24
Flashback....22-23
Gobliiins II....28
Cheaty 29
Switchblade....25
Ultima Underworld II (1. část)....26-27

VIDEOHRY

Videohry....30

Sega Mega Drive....30
David Robinson's Supreme Court ..31
NHLPA Hockey 31
Lemmings....31
Sonic, the Gedgehog 31
Sega Master System 31
Air Rescue....31
Alex Kidd in Miracle World....31
Champions of Europe '92....31
Super Engine II 32
Devil's Crash....32
The Final Lap 32
The Lost Sunheart 32
Legend of Hero 32

OSTATNÍ

Dopisy čtenářů....21
Game centrum 21
Soutěž A-B-Comp....4
Soutěž DATART International 32
Šachové počítače (2.část) 28-29

INZERCE

A-B-Comp, a.s....2
AMIGA INFO....34
Arxon Computers 3
Grada a.s....21
Enisof a.s. 29
JRC....3
IDCS Praha s.r.o. 34
Miracle software 25
PCP....34
PRINGTON 36
PROXIMA 21
STRON s.r.o. 3
Vision 17
Řádková inzerce 21

TABULKA HODNOCENÍ

75 %

Výrobce, rok výroby
grafika **2**, hudba **3**, nápad **2**, zábava **2**
min. VGA, x MB HD
dop. x MB RAM, Sound Blaster, myš
A500, ST, C64, Sinclair, MAC

PC = IBM-PC kompatibilní
A500 = Amiga 500 a komp.
A1200 = Amiga 1200 a komp.
ST = Atari ST, **XL** = Atari XL/XE
Sinclair, MAC = Macintosh
C64 = Commodore 64
1 = NEJLEPŠÍ, 5 = NEJHORŠÍ
min. = minimální konfigurace
dop. = doporučená konfigurace
hra je na počítač Amiga 500 a také na tyto počítače...

EXCALIBUR 16 © Popular Computer Publishing, 1993. VYDAVATEL: Martin Ludvík. ŠÉFREDAKTOR: Jan Eisler (ICE). REDAKCE: ICE, Peter Lee. STÁLÍ SPOLUPRACOVNÍCI: Andrej Anastasov (ANDREW), Jindřich Rohlík (NAPOLEON). GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: **Studio 24** fy. **PCP**. TISK z dodaných předloh: Polygrafia, a.s. Příspěvky posílejte výhradně na adresu redakce. Nevyžádané příspěvky nevracíme. **ADRESA REDAKCE: PCP, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1.** Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha čj. 703/91 NP ze dne 22.5.1991, MK ČR 5 204, MIČ 47 129. **ROZŠIŘUJE: PNS a soukromí distributoři, STRON, PC-INFO a JRC**, Chaloupeckého 1913, 160 00 Praha 6, tel. 02/354979. K sehnání především v počítačových prodejnách a u stánků s denním tiskem. PŘEDPLATNÉ a starší čísla: **PCP - EXCALIBUR, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1.** Toto číslo vychází v dubnu 1993.

THANK YOU, SEND!

WARNING!

Nejnovější zpráva:

DATABÁZE NENÍ POD KONTROLOU!

Naše bývalá distribuční firma SEND, Bohuslava ze Švamberka 4, 140 00 Praha 4, nám odmítá předat databázi předplatitelů!

Podle smlouvy, bod 1, má za povinnost *podle objednávek objednatelů časopisů EXCALIBUR, AMIGA MAGAZIN a AMIGA MAGAZIN s disketou vytvářet přehlednou databázi předplatitelů výše uvedených časopisů a jednou měsíčně instalovat její nejnovější verzi na počítači redakce.* Databázi nám přitom SEND nainstaloval pouze jednou a to v srpnu 1992. Od té doby nic. Vzhledem k tomu, že jsme od příštího čísla chtěli mít databázi svojí - a kompletní, znamená to pro nás značnou komplikaci evidence předplatitelů do konce roku 1992. Platby předplatitelů roku 1993 máme plně pod kontrolou (kromě části ledna 1993 - prosíme zaslat kopii ústřižku), ale starší platby musíme rekonstruovat podle došlých složenek.

Prosíme tedy všechny předplatitele, zdali byste nám nemohli zaslat stručnou informaci o tom, kdy a kolik jste zaplatili, kolik čísel jste si předplatili, jaká čísla jste dostali a která čísla jste neobrželi.

Odměnou vám bude kvalitní a rychlá distribuce, evidovaná a řízená přímo Excaliburem. Pořídit novou databázi (přes 4000 údajů) nám i přes maximální nasazení nás bude stát množství času i peněz, prosíme proto o trpělivost.

WARNING!

Předplatitelé z roku 1993 budou dostávat od tohoto čísla Excalibur okamžitě po vytištění přímo od naší firmy. Ostatní prosíme o trpělivost a o spolupráci, Excalibur zašleme, jakmile budeme mít zrekonstruovanou databázi.

THANK YOU!

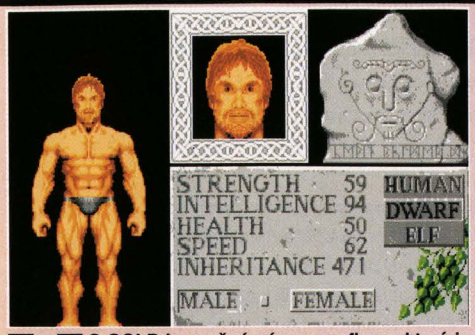
●●●●●●●●●●●●●●●●●●

V žádném případě nemají shora uvedené skutečnosti vliv na nové předplatitele. Protože pravidelné vycházení EXCALIBURu a jeho další rozšiřování je velice závislé na perfektním servisu pro předplatitele, budou všechna nová čísla rozesílána o několik dnů dříve, než budou v prodeji. Občas se mohou v zásilce vyskytovat různá milá překvapení.

K Excaliburu č. 15 jsme zdarma přiložili první číslo časopisu Hráč.

THE END

LEGENDS OF VALOUR

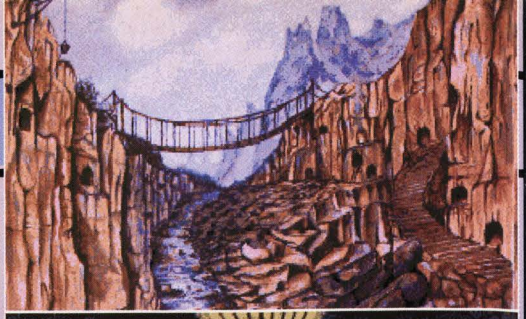


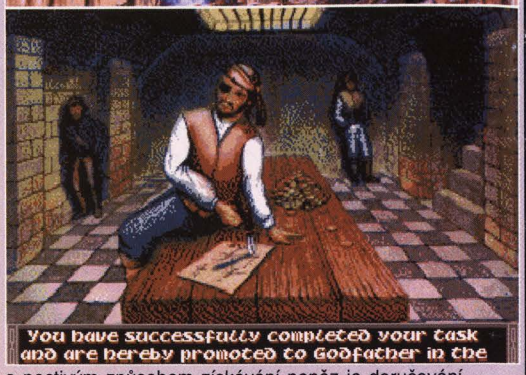
US GOLD je zvučný název pro firmu, která je u nás známa především svými akčními hrami. Některé z nich byly méně úspěšné, jiné byly průměrné a některé, jako například STREET FIGHTER II, se skoro přiblížily vrcholu počítačové tvorby. Hra LEGENDS OF VALOUR ale rozhodně do kategorie akčních her nepatří. Dlouhá reklamní kampaň, řada lákavě vypadajících obrázků v západních časopisech, útržky na DEMO-disketách, to všechno předznamenávalo příchod nového mezníku v zábavě počítačových her. Tento mezník je již na světě a nese hrdý název: LEGENDS OF VALOUR.

Když v roce 1992 přišla firma ORIGIN se svou bombou jménem ULTIMA UNDERWORLD, řada milovníků her „v hlavní roli" po několik nocí v prvotním šoku z pouhého spatření hry zůstala v temných prostorách svého zatuchlého a ztemnělého pokoje (skalní pařani prominou - „podle sebe soudím tebe" pozn. autor) u rozsvíceného monitoru a prohánělа svého hrdinu po neméně zatuchlých a ztemnělých kobkách hry zpracované zcela novým způsobem; na rozdíl od ostatních her typu DUNGEON, tady totiž obraz „neposkakuje" po jednotlivých čtverečcích, ale plynně scrolluje ve všech směrech, a to při detailně vykreslené grafice. O několik měsíců později došlo k nejhoršímu - objevilo se pokračování tohoto superhitu, ULTIMA II (viz. EX.15). Tato série her má však jednu chybičku - z pochopitelných důvodů existuje pouze verze pro PC; AMIGA ani ST (nezlobte se ST - příznivci, ale v tomhle si je AMIGA skutečně s ST rovna - pozn. red.) by takové množství dat prostě nezvládla. US GOLD se ale rozhodla potěšit i oči AMIGÁČŮ a ST-čkářů a výsledek opravdu stojí za to.

LEGENDS OF VALOUR je hrou v hlavní roli. Hráč ovládá jedinou postavu (na rozdíl od jiných her typu DUNGEON, kdy ovládá čtyři až šest postav), se kterou se vydává na cestu po neuvěřitelně rozlehlém městě. Prostředí celého města je vykresleno velice detailně a realisticky. Nechybí změny barvy oblohy, přelétávání ptáčků, spousta stromečků, keříčků, domečků, paláců, hostinců chrámů, spousta postav a postaviček, se kterými lze libovolně komunikovat a další detaily tolik potřebné pro vytvoření působivého dojmu. Co je ale nejdůležitější; při pohybu po městě obraz zcela plynule scrolluje a vytváří ucelený dojem pohybu ve skutečném světě. AMIGA ani ST samozřejmě nestíhá zobrazit pohyb při největším rozlišení. Program ale naštěstí nabízí možnost alternovat velikost pohledu - při nastavení menšího výhledu se rychlost scrollingu mnohonásobně zvýší. Nemusíme se tedy bát trhaného a nepřesného „poskakování"; namísto toho je tady plynulý a hladký pohyb.

A co vlastně v LEGENDS OF VALOUR jde? Na pozvání bratrance Svena se hráč vydává do tajemného města Mitteldorf. Starý král Wilf byl sesazen a rovnováha sil pořádku a chaosu byla porušena. Než se nebohý hráč vypořádá s nastalou situací, jistě se řádně zapotí; čeká jej dlouhá a trnitá cesta. Ve městě je řada nejrůznějších institucí; řada chrámů, Cech zlodějů, sídlo armády, hrad nového krále, soud, pevnosti, ale i spousta hospod, ubytoven a obchodů. Hra umožňuje naprostou volnost a svobodu; je možné se po městě pouze procházet, ubytovat se v některém z hostinců a věnovat se třeba vydělávání peněz. Jediným legálním a poctivým způsobem získávání peněz je doručování zásilek z jednoho místa do druhého (donést balíček z krčmy „U Oběšence" do hostince „Skřetí hnáty" atd.). Samozřejmě lze rovněž okrádat nebohé měšťany nebo se vydat na loupežnou výpravu do neskutečně rozsáhlého podzemí pod celým městem. Tímto způsobem ale hru jistě nedohrajete. K cíli vede cesta zkoušek a náročných úkolů: každá z institucí ve městě opatruje jeden z magických předmětů - kouzelnou lebku. Je nezbytně nutné získat nejvyšší postavení v každé z institucí a získat čtyři vytoužené lebky. Detaily vás ale zatěžovat nebudu. Naleznete je v návodu, který otiskneme v příštím čísle.





LEGENDS OF VALOUR jistě potěší všechny příznivce her v hlavní roli a příznivce dobrých her vůbec. Po grafické stránce není co vytknout. Nechybí vytváření charakteru postavy, obvyklé pro každý DUNGEON, nakupování i prodej nejrůznějších předmětů a další klasické DUNGEON-FANTASY vymožennosti. Škoda, že se s hudbou setkáme pouze při povyšování do vyšších cechovních hodností a při zakončení série zkoušek. No nevadí, my AMIGISTI (a ST-čkáři, SAMOZŘEJMĚ) se už bez grandiózní hudby nějak obejdeme. Hlavně že se před PC-čkáři už nemusíme (zase tolik) stydět.

ICE

80 %

US Gold SSI, 1992

grafika **1**, hudba **3**, nápad **2**, zábava **1**

Amiga, PC

B-17 FLYING FORTRESS

LÉTAJÍCÍ PEVNOST

Motory se zahřívají. Vrtule nabírají obrovské otáčky. Ještě poslední zapraskání nýtů a mohutný trup bombardéru pozvolna stoupá k výšinám.

Takto by se dal charakterizovat start amerického letounu, používaného ve II. světové válce, pod výrobním označením Boeing-17, všeobecně známým pod jménem **Létající pevnost**. Bombardér se uplatnil při likvidaci nacistických pozemních cílů všeho druhu.

B-17 FLYING FORTRESS je název dalšího z řady leteckých simulátorů od firmy MICROPROSE. Tuto firmu, proslavenou především simulátory všeho druhu, jistě nemusím nikomu představovat. Mezi její produkty patří například CIVILIZATION, RAILROAD TYCOON, KNIGHT OF THE SKY a dvě opravdu podařené hry s názvem SPECIAL FORCES a FORMULA ONE GRAND PRIX, o kterých jsme již psali v č.12, 13.

Jak již to u firmy MICROPROSE bývá, přijde vždy s něčím novým, naprosto originálním. V klasických leteckých simulátorech většinou ovládáte pouze jednoho pilota, který řídí celou mašinu a sestřeluje pozemní i vzdušné nepřátelské jednotky. V B-17 dáváte pokyny hned celé posádce, čítající deset mužů na palubě letadla. V akci ovšem ovládáte vždy pouze jednoho muže a záleží jen a jen na vás, zda se vžijete do role pilota, nebo do role jednoho ze zuřivých členů posádky střílejícího po malých a pohyblivých letounech fašistické „Luftwafe". Samozřejmě se nemusíte ztotožnit pouze s jedním členem posádky. Když vás přestane bavit sestřelovat nepřátelské stihače z prosklenného kulometného hnízda, můžete si v libovolnou dobu letu sednout za navigační stůl s přesnou a velice podrobnou mapou, nebo k prastaré vysílačce a poslat několik zpráv kolegům na základnu. Zbývající členové posádky (devět mužů, po několika zásazích letadla jich může být i méně) jsou bezmocně vloženi do "rukou", či raději obvodů, počítače.

V průběhu letu na vás neustále útočí jak nepřátelské letky, tak pozemní protiletadlová děla, a tak se vám často přihodí, že někdo z posádky to odnese. Pokud je to zranění lehké, musíte obětovat čas i jiného muže, aby poskytl první pomoc raněnému. Jestliže je to ale zranění vážné a funkce, kterou dotyčný vykonává, je důležitá pro let bombardéru, pak musíte raněného zastoupit jiným členem posádky. Pokud vám například zastřelili navigátora, tak na jeho místo určitě neposadíte pilota, ale přesunete tam někoho z kulometného hnízda.

Vektorová grafika krajiny zrovna neoplývá svojí propracovaností. Máte sice rozmanitý výběr z velkého počtu pohledů na své čtyřvrtulové letadlo, ale grafika samotného letadla je zpracována stejně jako je to u her KNIGHT OF THE SKY, F-15 STRIKE EAGLE, FALCON 3.0 a tak dále, prostě jako u většiny simulátorů. Snad slabou vyjímkou v dokonalosti 3D grafiky krajiny a bojového stroje je simulátor vrtulníku s názvem COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL.

Vraťme se ale k naší B-17. Jako by se její tvůrci nechtěli dát zahanbit, udělali naproti tomu v perfektní 2D grafice velké množství úvodních a koncových obrázků, kterým není co vytknout. I průřez B-17, informující hráče o rozložení posádky v letadle, je na vynikající úrovni (zabírá šest obrazovek).

Se zvukovými efekty to tak slavné není. Programátoři firmy MICROPROSE si mohli v této oblasti dát více záležet. Po ucházející úvodní, dobové písni to vypadalo nadějně, ale v průběhu letu slyšíte už jen rachot těžkých kulometů, šelest vrtulí a hukot motorů. Žádné spestření, žádné výbuchy letadel, žádné výkřiky, smrtelný chropot a kvílení v krvi se válejících mužů (ale no tak! - pozn.red.), prostě nic.

Ovšem do detailů autoři B 17 propracovali úvodní nastavení a předvolby k jednotlivým letům. Mimo jiné si můžete vybrat jeden z několika obrázků štíhlých, sličných, z knězova hlediska zrovna ne moc čistých dívek (rozuměj povětrných žen), který umístíte na příď bombardéru. Na „briefingu" pak můžete zhlédnout krátký film o objektech, které máte zničit. Nechybí ani podrobné informace a posádkách doložené dobovými fotografiemi.

Tvůrci B-17 kladli veliký důraz na reálnost simulátoru, o čemž svědčí i délka trvání jednotlivých letů. Většinou jedna akce přijde na tři až pět hodin reálného času, ale nemusíte se obávat, protože programátorům firmy MICROPROSE jistě záleželo i na dobré zábavě, a tak hru doplnili tak zvaným časovým skokem (time skip), který lze nastavit od jedné minuty až do jedné hodiny.

Na své si v této hře určitě přijdou všichni milovníci leteckých simulátorů, i když si myslím, že simulátor B-17 FLYING FORTRESS je určen spíše pro náročnější a pokročilejší hráče.

DAN FARNBAUER

70 %

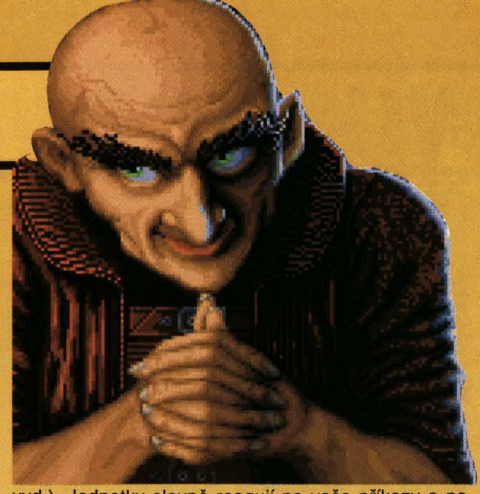
Microprose, 1992

grafika **2**, hudba(SB) **3**, nápad **1**, zábava **2**

min. VGA, 6 MB HD, **dop.** 1 MB RAM, Sound Blaster, myš

PC

DUNE II - THE BUILDING OF A DYNASTY



Horké slunce vysouší poušť. V písečných dunách se prohání obrovský červ. Na rozpálený písek přistávají koráby dobyvatelů, toužících po moci nad rozsáhlými a nehostinnými krajinami věčného písku.

Ano, jedná se o strategickou hru DUNE II. Hru, kterou vytvořili programátoři firmy WESTWOOD STUDIOS ve spolupráci s VIRGIN GAMES. Nadějná firma WESTWOOD STUDIOS zatím asi není mezi PC hráči tak známá, jako například giganti SIERRA nebo MICROPROSE. Jistě však všichni vzpomínají na adventure THE LEGEND OF KYRANDIA. Ale to není všechno, programátoři Westwoodu měli svůj podíl i na slávě obou dílů EYE OF THE BEHOLDERU.

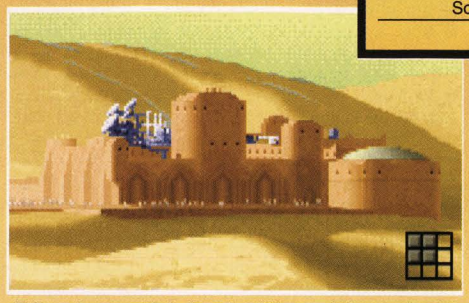
83 %

Westwood, 1992

grafika **1**, hudba **2**, nápad **2**, zábava **1**

min. VGA, 9 MB HD, **dop.** 4 MB RAM, Sound Blaster, myš

PC



Již z názvu vyplývá, že zde půjde o volné pokračování stejnojmenné hry DUNE. Druhý díl se ale od dílu prvního značně liší. Po pravdě řečeno z DUNE nemám moc dobré zkušenosti. V prvním dílu se hráč vžíval do role hrdiny stejnojmenné knihy - Paula Atreidese. Rozsáhlá strategie v podobě přelétávání od místa k místu v podivné „Ornithoptéře", těžba důležité suroviny, přeskupování vojsk a boje proti nepřátelům. Druhý díl však z předchozího zdědil pouze jediné - odehrává se na stejné pouštní planetě.

Samotná hra je zpracovaná v dobré 2D grafice, kde dobývané území a bojové jednotky vidíte shora, jako je to u her CIVILIZATION či SIMCITY. Na začátku si zvolíte planetu a tím i národnost, kterou budete v průběhu hry zastupovat. Volit můžete mezi třemi erby:

Atreides - rozvážný, průmyslový a zemědělský národ na vysoké úrovni, respektující práva a svobody lidu, bojující proti násilí a bezpráví.

Ordos - Bohatý a dobře organizovaný obchodníci ze všech končin vesmíru, toužící pouze po bohatství a moci.

Harkonnen - Krutý, tvrdý a krvelačný fanatici, kteří neuznávají „fairplay" a nevěří v přátelství.

V tomto bodě se DUNE II částečně podobá hře QUEST FOR GLORY, kde záleží na volbě hrdiny (pro každého hrdinu je jiný děj). V DUNE II se hned od začátku a samozřejmě i v průběhu hry od sebe jednotlivé národnosti liší vyzbrojením armády.

Jednou z velkých kladných vlastností této hry, kterou se odlišuje od standardních strategických her, je jednoduchost ovládání a přehled o všem co se děje s vašimi bojovými jednotkami. O přehlednost se stará vybudovaný radar, který po aktivizaci se objeví v pravém dolním rohu. Ve hře je důležité jediné číslo a to stav vašeho účtu (financí). Peníze lze získat pouze jedním způsobem a to dolováním životně důležité suroviny - SPICE - speciálně upraveným vozidlem. Hra je tak jednoduchá na ovládání, že stačí tomuto vozidlu zadat jakou dunu má přesypat a „žací stroj" pracuje již naprosto automaticky. Po naplnění kontejneru se vrátí na rafinérii a s prázdným opět na zadané pracoviště.

Ze začátku hra působí možná až příliš jednoduše, ale to je velký omyl. Po každém dobytí určitého úseku území vám váš průvodce sdělí základní informace o nově vynalezených bojových a obranných zbraních, které po nadstavbě továren můžete vyrábět a používat ve všech dalších úsecích hry. Takže DUNE II není stereotypní a neztrácí na zábavě, jako je to například u hry POWERMONGER, kde po dobytí 30 až 50 území zjistíte, že se mění pouze vzhled a rozmístění krajiny. (Názory uvedené v autorizovaných recenzích nemusí nutně vyjadřovat názory redakce. Apropo, POWERMONGER je naprosto nejlepší hrou všech dob!!! - pozn. red. Názory jednotlivých členů redakce nemusí nutně vyjadřovat názory celé redakce. Apropo, redakce EXCALIBURu je naprosto nejlepší redakcí všech dob!!! - pozn. vyd.)

Hra je samozřejmě doprovázena dobrými zvukovými efekty. (Nepočítám nepopsatelné zvukové efekty, které občas vydávají při hře naši fanatičtí redaktoři - pozn. vyd.). Jednotky slovně reagují na vaše příkazy a na změny konané nepřátelskou armádou v jejich okolí (redaktoři však nereagují - pozn. vyd). Díky tomu můžete reagovat, popřípadě v čas zasáhnout i na místech, které zrovna nemáte na obrazovce. Přitom toto hlášení nějak vážně nenarušuje hru. Pokud ovšem nevlastníte zvukovou kartu, armáda (pochopitelně) nemluví a hlášení se zobrazí napsané uprostřed obrazovky.

Snad jen jeden drobný nedostatek bych vytknul této jinak mimořádně povedené hře (příliš mnoho poznámek - pozn. vyd.). Jak jsem se již zmínil, peníze lze získat pouze dolováním SPICE (to je dobrý nápad - pozn. vyd.). Po čase se vám může stát, že celá poušť je srovnaná se zemí a na zvoleném dobývaném úseku země nemáte žádné duny. Tím pádem nemáte peníze (to není dobré - pozn. vyd.) a nemůžete vyrábět zbraně (to mi nevadí, o hru zde nejde - pozn. vyd.). V prvních okamžicích hry byl tento problém vyřešen otřesy půdy, které vždy několik písečných dun vytvořily. Neznám důvod, ale ve druhé polovině hry toto zemětřesení naprosto ustalo. Mohlo by se vám přihodit, že po vysilujícím boji vám zbydou 2 až 3 jednotky, se kterými si hladce poradí nepřátelské, obranné i raketové věže. Přitom ani vy ani váš nepřítel již nemáte žádné peníze. V tom případě jsou vám komplexy továren a budov málo platné a vybrané území můžete začít dobývat znovu.

Přes tento nedostatek považuji DUNE II za královnu mezi strategickými hrami. Pevně věřím, že další produkty firmy WESTWOOD STUDIOS budou na tak vysoké úrovni jako je DUNE II - THE BUILDING OF A DYNASTY (a jako je redakce EXCALIBURu a také jeho autoři - pozn. vyd.).

DAN FARNBAUER

LICENCE TO KILL

BOND SE VRÁTÍ

James Bond - agent 007. Kolik příběhů se točí okolo tohoto hrdiny. Kolik knih bylo napsáno, kolik filmů natočeno a ... kolik počítačových her naprogramováno. Jednou z her s „bondovskou" tematikou je hra LICENCE TO KILL a je to rovněž jedna z nejlepších her na osmibitech vůbec. Je téměř nepochopitelné, jaké množství fantastické grafiky, plynulého scrollingu a rychlé akce se programátorům firmy DOMARK podařilo „nahustit" do jedné jediné hry na osmibitových počítačích, a to již v roce 1989. LICENCE TO KILL, tedy LICENCE NA ZABÍJENÍ je čistě akční hrou. Není těžké uhodnout, že se tady hráč vžije do role Jamese Bonda, že je tady souvislost se stejnojmenným filmem a hlavně, že cesta k vítězství bude potřísněna hektolitry krve a zbrázděna horami mrtvol. Vždyť proč ne? Licenci na zabíjení nemá přece každý.

Cesta začíná na palubě vrtulníku. Při letu nad silnicí, po které se prohání džíp kriminálníků, se James vyhýbá zákeřným střelám ze země a přitom musí samozřejmě dávat pozor na budovy, do kterých lze velmi snadno narazit. Průběh celé hry sledujeme shora, a tak tato část připomíná hry TIGER MISSION, FLYING SHARK nebo SILKWORM. Když se podaří úspěšně zvládnout první etapu, James z vrtulníku vyskočí a následuje další část, která ze všeho nejvíce připomíná hru COMMANDO, ovšem v desetkrát lepším provedení. Vyzbrojen pouze svou pistolí se Bond vydává na nebezpečnou cestu přes nepřátelské území plné po zuby ozbrojených zloduchů. Provedení této části je strhující a téměř se vyrovná některým hrám na šesnáctibitech. Výbuchy barelů s benzínem, skřeky nepřátel, ale především možnost přesného zaměřování cílů činí z tohoto úseku hry něco neopakovatelného. Při míření na cíl se Bond zastaví, poklekne a je možné přesně zvolit úhel střelby. Při příštím výstřelu pak bude střílet přesně ve zvoleném směru. Konec této části je na letištní ploše, což předznamenává obsah další části.

65 %

Domark, 1989

grafika **1**, hudba **2**, nápad **2**, zábava **2**

C-64

Atari 800 XE/XL,Sinclair

Dalším Bondovým úkolem je vsednout opět do vrtulníku a nad mořskou hladinou zachytit plachtící letoun. Tento úkol je velice náročný na čas a na zručnost. Když se podaří letoun zachytit, James se na padáku spustí přímo do moře. Tady je neobvykle rušno. Projíždějící čluny střílí hlava nehlava, a tak je jediný úkryt pod hladinou moře. Důležité je samozřejmě dobře hospodařit s dechem, ale Bond by se přeci jen tak neutopil!

Po chvilce škádlení nepřátel se podaří zachytit se pomocí provazu na ocasní ploše letounu, který se vznáší nízko nad vodou. Následuje závod o život. Úkolem je přitáhnout se k letadlu a zároveň se vyhýbat bójím, které jsou ve vodě v hojné míře roztroušeny. Tento úkol je opravdu jen pro silné nátury. Na palubě letounu se Bond přenese na frekventovanou silnici a podaří se mu seskočit na střechu kamionu. Následuje poslední část, jízda kamionem. Tady přijde na řadu pravá silniční honička, srážky s dalšími kamiony a narážení do džípu zloduchů. Bondovi se samozřejmě podaří zvítězit i v tomto posledním souboji a tím splnit poslání celé mise.

Co více dodat? Snad jen to, že pokud jste příznivci akčních her a Jamese Bonda, nenechte si rozhodně LICENCI NA ZABÍJENÍ ujít. Hra má samozřejmě i svoje nedostatky. Jedním z nich je její obrovská obtížnost a náročnost na čas. Bez tréninku se podaří přežít skutečně jen těm nejtvrdším. Ale co naplat, kdo chce být agentem, musí se rozhodně umět ohánět zbraní, anebo alespoň joystickem

ICE

WING COMMANDER II

POMSTA KILRATHI

V roce 1990 přišla na trh firma ORIGIN se svou hrou WING COMMANDER na tehdejší poměry již celkem rozsáhlou. O rok později (v létě 91) to bylo její další pokračování WING COMMANDER II.

Kdo již hrál první díl, jistě ví, o co jde. Bojujete proti nepřátelům lidstva Kilrathi, kteří vás chtějí zničit. Jste kapitán vesmírné lodi a spolu s vašimi spolubojovníky ničíte své nepřátele. Oproti prvnímu dílu budete mít během hry k dispozici asi pět druhů lodí, různé zbraně a bohatší mise.

Již v úvodu je vidět, že hra není jen jednoduchou střílečkou. Po působivém úvodu, kde vyslechnete (ovšem slyšet můžete, pokud máte Sound Blaster) rozhovor vládců Kilrathi a váš rozhovor s admirálem se dozvíte situaci, která vládne mezi oběma stranami.

Vlastní hra se dělí na jednotlivé mise (celkem 30). V každé misi jste pověřeni úkolem, který se dozvíte na „briefingu". Váš úkol může být buďto samostatný nebo společný. Postupem času získáváte lepší lodě a zbraně, které vám umožní lépe ničit nepřátele. Avšak ani nepřítel nezůstává pozadu, a tak to občas na obrazovce bývá ne zcela přehledné.

Ve vesmíru se orientujete podle radaru, kde červení jsou nepřátelé, modří vaši spolubojovníci a bílé jsou orientační body. Máte k dispozici několik vnitřních i vnějších pohledů, které vám mohou dopomoci k orientaci. Pro zjednodušení je zde autopilot, který vše urychlí. Ten vám však nepomůže, pokud se dostanete do hejna meteoritů. Zde si musíte cestu prostřílet sami. Další zpestření hry vás čeká při ničení velkých nepřátelských lodí. Pokud se vám na obrazovce začnou objevovat blikající nepřátelé, není to chyba programu, jsou to jen „invisible fighters" - neviditelní bojovníci, které na vás poslal císař Kilrathi.

Na vaší základně Concordia se nachází mnoho zajímavých lidí, mimo jiné i bývalý člen Kilrathi a admirálka, s kterou se postupem času sblížíte. A jak celá hra dopadne - podaří se vám zničit Kilrathi? A co admirálka? Zahrajte si hru a uvidíte sami.

75%

Origin, 1991

grafika **2**, hudba **2**, nápad **2**, zábava **2**

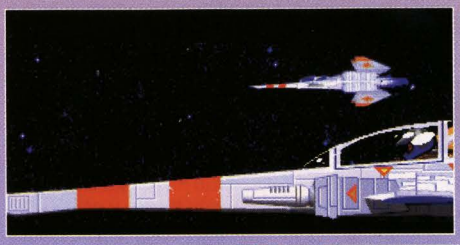
min. VGA, 10 MB HD, **dop.** 1 MB RAM, Sound Blaster, myš

PC, A500, ST

Hra je obohacena mnohými plynulými animacemi (vzlétání a přistávání lodí, výbuchy, rozhovory a brífingy). Zvuky jsou na to, kdy byla hra vyrobena také na vysoké úrovni. Není proto divu, že samotná hra vyžaduje 14 MB místa na vašem harddisku. Pokud se přidá další mluvení (jste ve své lodi a slyšíte, jak na vás protivník křičí „I'll kill you..." nebo „Help me...") , je playabilita hry zvýšena na maximum. Firma ORIGIN však ještě přidala další speciální mise, a tak se s kompletem můžete vyšplhat až na 26 MB. Pro tuto hru je proto také ideální 386-ka a Sound Blaster. Joystick nebo myš není rovněž k zahození.

A ještě jeden tip na závěr. Pokud by vám snad dělalo potíže hru dohrát, můžete spustit hru WC2.EXE Origin. Po zadání parametru Origin stačí, když máte na radaru protivníka stisknout Alt+Del a protivník je zničen bez jediného výstřelu.

JCH



AV8B HARRIER ASAULT

V roce 1986 vznikla na osmibitové počítače hra HARRIER ATTACK. Hráč ovládal m alé, šedivé letadlo, které létalo zleva dopra va a naopak, střílelo a pouštělo bomby. To všechno v jednoduchém 2D provedení s ne příliš pr opracovanou grafikou. Hra firmy DOMARK, která vz nikla o 6 let později má název podobný; HARRIER A SSAULT. I obsah je podobný - hráč ovládá letoun ty pu Harrier. Tady ovšem podobnost končí. Nebo by a lespoň měla končit. HARRIER ASSAULT je především simulátor ke kterému je přidána trocha strategie. Je to hra propracovanější, rozsáhlejší, náročnější. Škoda jen, že na rozdíl od osmibitového ATTA CKu tady chybí rychlost, tolik potřebná u simulátorů. A škoda také, že letoun je skoro stejně šedivý a nevýrazný, jako u staré osmibitové hry. Nedělejme a le předčasné soudy a podívejme se na HARRIER AS SAULT zblízka.

Hra firmy DOMARK je rozhodně hrou velice rozsáhlou a propracovanou. Na dvou herních disketách najdeme letový simulátor, ale i strategickou část. HARRIER ASSAULT je rozhodně jedním z těch nejpodivnějších simulátorů a nejpodivnějších strategií vůbec. Hra začíná v řídícím centru letadlové lodi (?!). Hráč se může po palubě lodi dokonce sám pohybovat, může si zelétat na trenažéru a nacvičit si nejrůznější manévry, výtahem dojet do skladu, podívat se na výsadková invazní vozidla, nebo z můstku letadlové lodi sledovat dění okolo. Na palubě letadlové lodi je šestnách letounů typy AV8B Harrier a dva průzkumné vrtulníky. Jako by to nebylo tak dost, letadlová loď pluje v konvoji s několika dalšími plavidly. Úderná skupina výsadkových plavidel podporovaná letadlovou lodí má náročný úkol; obsadit ostrov držený nepřátelskými jednotkami.

Akce začíná v řídící místnosti, na mapě celého bojiště může hráč ovládat pohyb spojeneckých jednotek, ale celá akce je již stejně předem naplánována. Stačí jen přihlížet se založenýma rukama. V průběhu hry se vyskytne řada bojových misí, na které vzlétají bojové letouny. Čas těchto misí je předem určen, a pokud hráč nazasahuje do programu útoku, dočká se těch nejrozmanitějších úkolů. Zajímavostí je, že najednou může být ve vzduchu až 16 letounů (kapacita letadlové lodi) a hráč může libovolně přepínat mezi každým z nich. Ostatní stroje přecházejí na automatický provoz a sledují vytyčenou cestu podle tzv. WAYPOINTů. Tolik ke strategické části. Pokud by obsahem hry byla pouze tato strategie, těžko by někoho zaujala, a tak tvůrci přidali ještě letový simulátor.

Letových simulátorů vzniklo do dnešního dne obrovské množství. Kvalitních simulátorů o něco méně, ale těch skutečně dobrých zase tolik není. HARRIER ASSAULT se k těm nejlepším rozhodně nepřipojí. To, že jsou všechny objekty poněkud hranaté a kostrbaté (rozdíl mezi letadlovou lodí a krabicí od bot je téměř nepostřehnutelný a vyplyne až po podrobném přezkoumání) se ještě dá snést. To, že je letoun šedivý a nevýrazný ponecháme stranou, jde o ochranné zbarvení. Co ale žádnému dobrému simulátoru nesmí chybět je rychlost. Rychlost, rychlost, rychlost. To je to, co dělá ze simulátoru dobrý simulátor. U této hry se ale rychlost poněkud vytratila, neznámo kam. Uvážíme-li mizivý počet detailů, je nedostatek rychlosti poněkud zarážející. O tom, že je možné vytvořit rychlý, skutečně rychlý simulátor s krajinou plnou detailů nás přesvědčila již firma OCEAN se svým F-29 RETALIATORem. HARRIER ASSAULT je jen velice slabým a nevýrazným odvarem.

50%

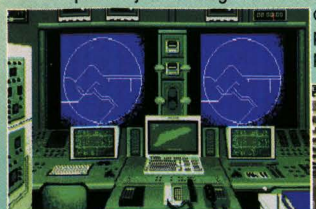
DOMARK, 1992

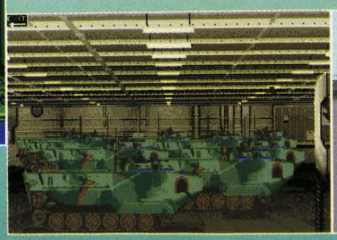
grafika **3**, hudba **3**, nápad **2**, zábava **4**

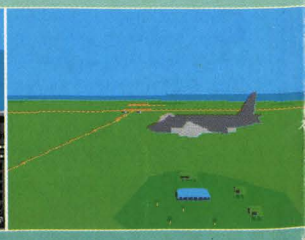
AMIGA, Atari ST, **PC**

Abychom ale nekončili úplně pesimisticky dodejme, že hra má i své výhody. Jednou z nich je i možnost vytvoření vlastního bojového plánu. Dobré je i to, že se program po nahrání do paměti téměř vůbec nedonahrává. Milovníci strategie a obdivovatelé letadlových lodí si tady ale snad přijdou na své. Ostatně, není nutné stále létat v rychlých strojích. Který simulátor nabízí možnost prohánět se po chodbách letadlové lodi? Nápad není rozhodně k zahození. Řízení letadlové lodi může být svým způsobem úžasné. Škoda jen, že provedení poněkud zaostává a činí tak hru mírně nazajímavou a nudnou. Škoda.

ICE

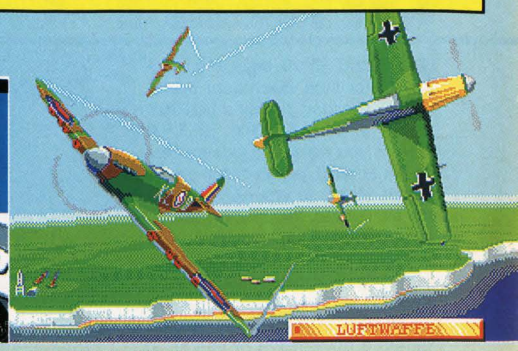






REACH FOR THE SKIES

SÁHNĚTE SI NA OBLOHU!



V poslední době se může zdát, že se s nejrůznějšími simulátory historických letounů snad roztrhl pytel. RED BARON, ACES OF THE PACIFIC, KNIGHTS OF THE SKY a řada dalších her se n ás snaží přesvědčit, že návrat k válečné tématice není nic tak strašného a že vzdušné souboje starých strojů můžo u být celkem příjemnou zábavou. Díky velikému množství kvalitních programů je velice obtížné proniknout na š pičku, a proto je každý další pokus o návrat k tomuto ná mětu očekáván s mírnou dávkou rozpačitosti - může vůb ec ještě někdo přinést osvěžení a nové nápady do této o blasti? Hra REACH FOR THE SKIES je další válečnou hro u zasazenou do období letecké Bitvy o Anglii. Podívejme se tedy společně, jestli se programátorům firmy VIRGIN podařilo přijít s něčím novým a originálním, anebo je stli jen oprášili pár starých nápadů. Tak do toho!

Již podle názvu bychom mohli soudit, že jde o volné pokračování slavné KNIGHTS OF THE SKY firmy MICROPROSE. Po chvíli ale zjistíme, že kromě toho, že se děj obou her odehrává ve vzduchu (sky=nebe), nespojuje obě hry téměř nic. Nebudeme tedy srovnávat a dávat dohromady, ale nestranně hodnotit. REACH FOR THE SKIES se odehrává v období bitvy o Anglii. Někoho možná potěší možnost bojovat za obě soupeřící strany - Německou LUFTWAFFE a Britskou RAF. Mně osobně se ale příčí pokládat životy (byť i počítačové) za fašistické Německo a sestřelovat Britské piloty. Kromě toho je tady fakt, že v bitvě o Anglii bojovali i piloti bývalého Československa a střílet na krajany prostě nedokážu. To nic nemění na tom, že tato možnost je velké plus pro programátory VIRGIN.

Hra nabízí dva základní způsoby boje - strategickou a akční část. Ve strategické části se stanete velitelem RAF (Royal Air Force - Britské Královské letectvo) a v radarové místnosti máte možnost pohybovat leteckými jednotkami a seskupovat bojové formace pro útok proti nepřátelům. Hlavní část hry je ovšem soustředěna ve vlastních vzdušných soubojích, které jsou provedeny vynikajícím způsobem a dávají hráči možnost prožít na vlastní kůži (a na vlastní joystick) atmosféru válečných operací.

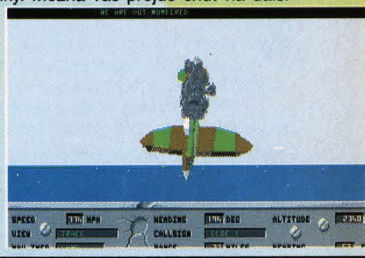
Počítačem vytvořené prostředí odpovídá skutečnosti, můžeme létat nad existujícími řekami, silnicemi a železnicemi, při letu okolo pobřeží jsou vidět křídově bílé útesy, poloha letišť a měst odpovídá skutečnosti. I vnitřek pilotní kabiny je plný ciferníků a páček, skoro jako ve skutečném letounu. K dispozici jsou dva druhy oblíbených letadel - Spitfire a Hurricane, každý se svými specifickými letovými vlastnostmi. Škoda jen, že se interiéry kabin obou strojů od sebe neliší. Řada vnitřních i vnějších pohledů, pohled na mateřské letiště, pohled na nepřátelský letoun i pohled na letící střelu je samozřejmostí, bez které by byl každý simulátor téměř nehratelný. Tyto maličkosti nechybí samozřejmě ani tady, a tak se nad nimi nebudeme ani pozastavovat.

Nic z předchozích vlastností není ničím neobvyklým ani zarážejícím. Je zde ale ještě jedna věc, která stojí za povšimnutí a která činí hru zajímavou a originální. Na každou akci se totiž vydává ne jeden osamocený letoun, ale více spojeneckých strojů najednou! Ani to není u simulátorů příliš zarážející. Neobvyklé ale je, že posádky jednotlivých strojů spolu komunikují rádiem a že má hráč dokonce možnost ovládat kterýkoliv z nasazených strojů! Při vzdušných soubojích se neustále objevují hlášení z řídícího centra oznamující polohu nepřátel a zároveň se ozývají rady a výkřiky ostatních pilotů, které informují o situaci: „brzdi, nepřítel za tebou“, „vidím ho, jdu ti na pomoc“, „pozor, nepřátelské letadlo v 9 hodin“ (udávání času na hodinách je způsob navigace v letadlech, přičemž čas je vlastně směr na hodinkách orientovaných souběžně s osou letadla, takže v 9 hodin znamená nalevo, ve 12 hodin přímo vpředu, v 6 hodin vzadu atd.) a další informace. Při ovládání více letadel najednou jsou ostatní stroje řízeny automaticky počítačem. Hráč může libovolně přepínat pohledy do různých letadel, zapojovat se do bojů nebo jen pozorovat průběh bitvy. K vítězství ale samozřejmě nestačí pouze pustit všechna letadla na automat a s rukama v klíně sledovat monitor. Bitvy jsou velice obtížné a každá chyba je draze zaplacena. Tak to ale ve válce chodí a není se tedy čemu divit.

Vektorová grafika je celkem rychlá a plynulá. Rychlost se sice poněkud zpomalí při soubojích více letadel, ale ne natolik, aby hra pozbyla svou dynamickou atmosféru. Velikým kladem je podporování „kolektivní“ atmosféry hry možností ovládat více strojů najednou. Pro začátečníka může být zpočátku trochu obtížné rozeznat spojenecké a nepřátelské letouny, ale po chvilce hraní již nejsou s identifikací potíže. Příjemným osvěžením jsou také digitalizované fotografie historických událostí a osob.

Máte-li v sobě bojového ducha a není-li vám lhostejný osud Velké Británie a celého světa, pusťte se do toho. Ale jestli vás už ze všech těch letadel na monitoru bolí hlava, vypněte raději počítač a běžte třeba do nejbližšího muzea letecké techniky. Možná vás přejde chuť na další vzdušné hrátky, anebo snad získáte inspiraci do příštích soubojů. Jestli ale chcete dosáhnout nebe, s REACH FOR THE SKIES se vám to určitě podaří.

ICE



77 %

US Gold SSI, 1992

grafika **2**, hudba **3**, nápad **2**, zábava **1**

min. VGA, 10 MB HD, **dop.** 1 MB RAM, Sound Blaster, myš

PC, A500, ST

GODFATHER

45 %

US Gold LTD, 1991

grafika **2**, hudba **3**, nápad **2**, zábava **4**

Amiga

Tak se mi trochu občas zdá, že jsme v záplavě nových her občas zapomněli na hry starší, a méně úspěšné. Proto si myslím, že občas neškodí si sem tam na nějakou tu legendu zavzpomínat. A jednou z nich je bezesporu hra firmy US. GOLD LTD. The GodFather.

Píše se rok 1946. Celý svět se zmítá v poválečné hospodářskoekonomické krizi. Tu docházejí potraviny, onde zase nefunguje elektrický proud. Zkrátka v celé Evropě, ale i jinde vládne poválečný chaos a zmatek. Ovšem jsou zde i místa kudy válka neprošla a právě v jednom z nich se odehrává náš počítačový příběh. Tím místem jsou Spojené státy americké, konkrétně město mrakodrapů, New York. Válkou nepoznamenané město během nacistického běsnění neuvěřitelně vzkvétalo. Především obchod bujel v tomto městě nebývalou měrou. Se všeobecným rozmachem se však vyvíjelo i podsvětí. Organizovaný zločin se rozrostl do té míry, že ho obyvatelé New Yorku začali brát jako nedílnou součást každodenního života. Jednoho dne však vypukla v podsvětí válka. Jednotlivé klany se začaly rvát o to jediné místo na výsluní. Ano, válka gangů se rozhořela na plno. Válka v níž jde o to, kdo bude kontrolovat obchod s drogami, kdo bude mít zisky z prostituce, kdo bude brát tučné úplatky vysoce postavených politiků, kdo bude mít rozhodující vliv na hromadné sdělovací prostředky, kdo bude navštěvovat drahá kasina a restaurace. Je to válka v níž vítězí nejsilnější. A ty, jako jeden z nejtvrdších členů jednoho z nejmocnějších rodinných klanů ve městě, jsi se rozhodl zjednat ve městě klid a pořádek a strhnout moc na svoji stranu. Proto jsi popadl svůj oblíbený šestiranný revolver a vydal se zjednat spravedlnost (pro detailní proniknutí do situace vřele doporučujeme přečtení vynikající stejnojmenné knihy Maria Puzza).

Popravdě řečeno, firma US.GOLD si se zpracováním této hry nedala příliš velkou práci. Marná sláva, literární předloha hry "KMOTR" ji zřejmě příliš neinspirovala. Jediné co mě na této hře zaujalo je to, že tak příšerné zpracování, se dá roztáhnout na šest disket. Ve hře samotné se ocitáte v roli Mika, který se musí prostřílet skrz několik různorodých misí až k závěrečnému souboji. První co mě na této hře zarazilo je zoufale pomalý scrolling celého obrazu. Další věc jsou příšerně neohrabané pohyby vaší postavičky. Kulky vystřelené vámi a proti vám létají hrozně pomalu a díky neštastně zvolené detailní grafice nejsou v některých momentech ani vidět. Vaším úkolem je vždy postřílet co se hýbe, teprve pak vás hra pustí o malinký kousek dál. V první úrovni je to forma 2D střílečky, ve druhé zase ničíte gangstery v baru puškou s optickým zaměřovačem, no zkrátka nic moc. Al Pacino by zaplakal. Hudba je také poněkud nemastná neslaná, proto předpokládám, že nikdo u této hry dlouho nevydrží. Jediné co lze firmě US.GOLD přičíst k dobru je to, že se jako jedna z mála tvůrců her pokusila o zpracování hry z gangsterského prostředí, leč, podle mého názoru neúspěšně.

PETER LEE

CRAZY CARS III - ŠÍLENÁ AUTA

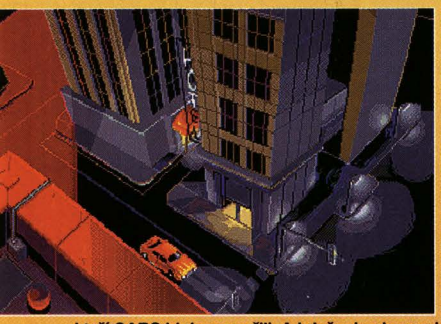
80%

Titus, 1992

grafika **1**, hudba **2**, nápad **2**, zábava **1**

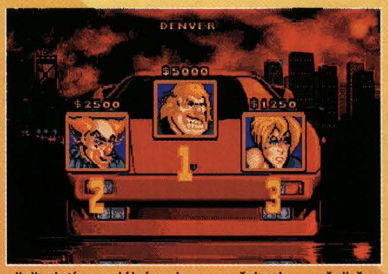
Amiga

VIVAT TITUS. Nejlepší simulátor auta všech dob! Spalte všechny diskety s LOTUSY a s JAGUÁRY. ŠÍLENÁ AUTA III jsou nejlepší, a jedinou cestou, jak to zjistit, je pořádně si s nimi zajezdit. Možná to vypadá, že přeháním, ale ti z vás, kteří pečlivě sledují západoevropské hitparády jistě vědí, jak rychle se tento supersimulátor vyšvihl do čela všech tabulek. Aby nevzniklo nedorozumění, hitparádu v POWERPLAYI nepočítám, jelikož ta se skoro vůbec nemění a nové hry v ní nemají skoro žádné místo. Dokonalé žebříčky her jsou hlavně v anglických a ve francouzských časopisech (GENÉRATION 4, AMIGA ONE, AMIGA POWER, AMIGA ACTION, atd.). CRAZY CARS III sice nejsou žádnou novinkou, ale když se ICE rozhodl napsat něco o nepodařené kopii LOTUSU II nazvané hrdě LOTUS III, řekl jsem si, že v EXCALIBURU nemůže chybět posudek něčeho tak dokonalého jako jsou ŠÍLENÁ AUTA od TITUSU. Nevím, kolik z vás mi dá za pravdu. Z neznámých důvodů mnoho lidí opěvovalo dokonalost LOTUSU III - vykřikovali něco o nových autech, editoru tratí a nových nápadech. Kristovy rány! Nová auta jezdí skoro stejně jako v LOTUSU minulém, editor je úplně na nic a jiné nové nápady jsem prostě nenašel. Povzbudilo mě však několik blízkých pařanů, kteří CARS hluboce pařili. A když mi nakonec i Franta Fuka sdělil, že CARS III dohrál do konce bez tréninku, bylo vše jasné.



Proč je tedy tato hra tak dokonalá? Je to hlavně tím, že je v ní ukryto spousta nových nápadů, na většinu z nichž však přijdete teprve po nějaké době. Idea je asi taková: ocitáte se v USA prakticky bez peněz a vaším jediným vlastnictvím je docela slušné auto. Od svých kamarádů se dozvíte, že existuje jistý způsob jak přijít k hromadě peněz. Což takhle rozdat si to s partou šílených chlápků, jen tak, kdo je rychlejší. Ale pozor, ne na nějaké upravené dráze - závod se bude konat na běžné silnici za normálního provozu. Pravidla nejsou třeba, všechno je povoleno. Kdo se zabije v autě, koho dostane policie, prohrál. Důležité je jen dojet první. Nabídka je lákavá, takže jdem na to.

Závody jsou však jestě o něco složitější, časem zjistíte, že nejde ani tak o umístění jako o peníze. Musíte chytře sázet a obchodovat. Před každým závodem (pořadí závodů si můžete vybírat) máte možnost zaplatit si za opravu vozu. Je dobré nechávat si vůz často opravovat, jelikož míra poškození bude mít vliv na vaši rychlost. Časem se seznámíte s některými vyhlášenými závodníky a můžete záměrně vyhledávat závody, kterých se účastní. Budete-li sledovat tyto profíky oboru, brzy vám nabídnou sázky kdo z koho. Vyhrajete-li tedy závod, nedostanete jen hlavní výhru, ale všichni členové vaší soukromé loterie vám budou muset zaplatit extra částky podle dohody, kterou jste s nimi uzavřel těsně před startem. S penězi musíte hospodařit velice opatrně, jelikož přístup do závodu je placený. Na začátku hry máte tudíž přístup pouze na levnější tratě a teprve pokud je vyhrajete a přijdete k penězům, otevřou se vám brány celé Ameriky. Bezvadným doplňkem je možnost vylepšovat si auto. Na některých tratích se vyskytují policejní hlídky, které měří vaši rychlost. Výkony, které předvádíte při šílených závodech se blíží sebevražedným rychlostem, a to policie na veřejných vozovkách nerada vidí. Jakmile proletíte okolo hlídaného místa, rozjedou se za vámi policejní vozy a jelikož jsou jejich řidiči schopní chlapíci, zažijete si perné chvilky. Na rozdíl od přihlouplých lotusovských aut, které se na vozovce pohybují pravidelně z levého kraje na pravý, jsou vaši soupeři v CRAZY CARS III docela mazaní a snaží se do vás narážet a blokovat vám cestu. Sejde-li se tedy na vozovce chumel normálních vozidel, vašich soupeřů dychtících po penězích a houkající policie, začíná být horko.



A teď se vrátím k vylepšování auta. Můžete si koupit mnoho věcí, které vám ulehčí cestu. Na policii platí speciální radar, který jejich stanoviště odhalí na několik kilometrů dopředu. Pokud radar začne ječet, musíte rychle přibrzdit na únosnou hranici a zamávat svým soupeřům, kteří se nevědomky vzdalují do spárů čekající policie. Potom mají určité problémy a vy je v klidu předjedete.

Dále si můžete pořídit různé druhy pneumatik (například pneumatiky s řetězy použitelné při náledí), lepší motor umožňující zařazování vyšších rychlostí, turbo urychlovače a vrcholem všeho je možnost koupit si zbrusu nové auto. Všechny tyto doplňky přímo ovlivňují ovládání vašeho vozu. Naprostým peklem pro majitele běžných pneumatik je například prudké zatáčení na zledovatělé vozovce. Běžné brzdy dělají problémy na mokrém podkladu, bez radaru na vás neustále visí policajti a pokud nemáte možnost zařadit vyšší rychlost, nikdy jim neujedete. Scenérií závodů je veliká spousta, pojedete v různé slotě - ve větru, ve sněhu, na úzkých jednoproudých vozovkám, na rozkopaných silnicích, v noci, na poušti, v lese, spoustou tunelů, na plážích i ve městech, atd. Hlavní věcí je však to, že si těchto hloupostiček ani nevšimnete, protože v každém závodu jde o peníze a bez nich jste ztracení. Pokud již máte pořádné auto, budete o svoji existenci zuby nehty bojovat a hra vás už nepustí.

A na co vlastně je všechno to závodění? Získáte-li velkou hromadu peněz, můžete si koupit lístek do posledního Velkého závodu. Při Velkém závodu bude vaším úkolem projet úzkou silnicí plnou mohutných kamionů za velice krátkou dobu. Není to nic lehkého, ale pokud jste správně hospodařili a máte dobré auto, není to nemožné. Již do tohoto místa hry se budete dostávat dvakrát déle nežli byste projeli celý Lotus. A co se stane, až vyhrajete Velký závod? Nová divize, lepší jezdci, nové zlepšováky pro vaše auto, nové trasy, více policajtů a nakonec opět Velký závod. A co po něm? Nové auto, nové trasy, profesionální řidiči...až do první divize a tam se nechte překvapit.

Výborným nápadem je systém ukládání pozice na váš herní disk. Pozice se sama uloží, projedete-li Velkým závodem a postoupíte tak do další divize. Žádné kódy, žádná zbytečná menu. Vybojovali jste si pozici v nové divizi? Jestli ano, můžete vypnout Amigu a odpočinout si. Až se vám zachce, můžete začít ve své specifické divizi. Každému nedůvěřivci, který rád vysedává u LOTUSU III, hraje ho pořád dokola a babrá se s vytvářením nových tratí vřele doporučuji čapnout joystick, sehnat si CRAZY CARS III a alespoň si je zkusit zahrát. Teprve potom totiž zjistíte o co vás LOTUS připravil!

ANDREW

SPACE SHUTTLE

75%

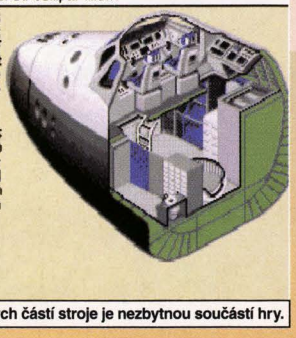
Virgin Games 1992

grafika **1**, hudba **3**, nápad **2**, zábava **2**

Amiga, ST, PC

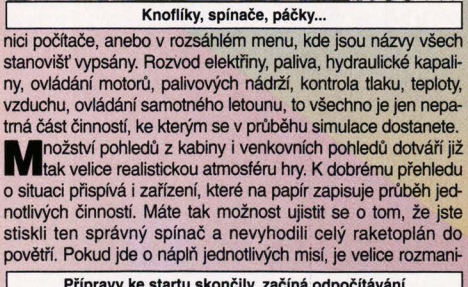
Firma VIRGIN GAMES se v poslední době začíná čím dál tím více zapisovat do povědomí všech počítačových hráčů. Po obrovském úspěchu jedné z nejlepších adventure her - LURE OF THE TEMPTRESS přichází VIRGIN s dalším, velice zdařilým dílem. Hra SPACE SHUTTLE je do nejmenších detailů propracovaným simulátorem raketoplánu. Je to ale také hra, jejíž složitost překoná snad jen její obtížnost. Pokud je ale vaším snem stát se pilotem US raketoplánu, prosím - zvládnete-li hru firmy VIRGIN, dělí vás od vytouženého snu jen malý kousek. Tvůrcem hry je tým VEKTOR GRAFIX, známý simulací policejního vznášedla v ulicích San Francisca zamořeného jedovatým oblakem - hrou KILLING CLOUD.

Tentokrát jde ale o něco víc než o pronásledování zločinců v zamořeném městě. Řídit raketoplán je „poněkud" náročnější než projížďka ve vznášedle a hra SPACE SHUTTLE je neotřesitelným důkazem tohoto tvrzení. Není to ani tak hra, jako spíše propracovaný trenažér určený pro budoucí piloty raketoplánů a pro všechny, kteří se s touto technikou chtějí seznámit blíže. Před započetím vlastních misí nabízí program možnost zevrubně se seznámit s konstrukcí raketoplánu, historií letů do vesmíru a se vzhledem dostupných kosmodromů (vážně!). Už prohlížení detailně rozpracovaných obrázků pilotní kabiny, palivových článků, nákladového prostoru a kosmických skafandrů s přesným popisem nenechá nikoho na pochybách o dobře odvedené práci. Úvodní menu se však ani zdaleka nevyrovná složitému a obsáhlému vybavení uvnitř raketoplánu.



Detailní popis jednotlivých částí stroje je nezbytnou součástí hry.

Pohled na monitor počítače se příliš neliší od pohledu do kabiny skutečného raketoplánu a co je nejhorší (pro milovníky složitých her ovšem to nejlepší), všechny ty přístoje je možné a bohužel i nutné ovládat. Množství spínačů, obrazovek, páček, kroleček, stupnic, ciferníků, displejů, zástrček, táhel, monitorů, skříněk, kontrolek, zásuvek, světýlek, kliček a nevím čeho ještě se na vás šklebí ze všech koutů stroje. K dokonalému ovládnutí tohoto létajícího monstra budete potřebovat hodně, ale opravdu hodně času. Nehledě k času, který musíte věnovat čtení manuálu, bez kterého se u této hry rozhodně neobejdete. Ovládací prvky jsou rozprostřeny po celé ploše pilotní kabiny, takže sotva zbude místo, kam si můžete natáhnout nohy. Řízení jednotlivých stanovišť lze vybírat buď přímo při pohledu do kabiny, stisknutím kombinace tlačítek na klávesnici počítače, anebo v rozsáhlém menu, kde jsou názvy všech stanovišť vypsány. Rozvod elektřiny, paliva, hydraulické kapaliny, ovládání motorů, palivových nádrží, kontrola tlaku, teploty, vzduchu, ovládání samotného letounu, to všechno je jen nepatrná část činností, ke kterým se v průběhu simulace dostanete.

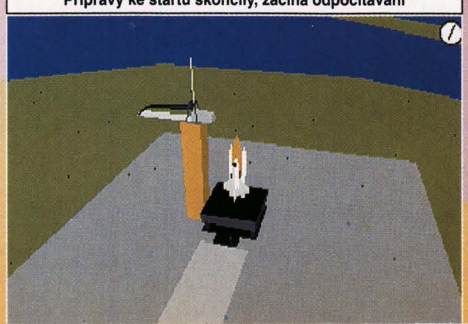


Knoflíky, spínače, páčky...

Množství pohledů z kabiny i venkovních pohledů dotváří již tak velice realistickou atmosféru hry. K dobrému přehledu o situaci přispívá i zařízení, které na papír zapisuje průběh jednotlivých činností. Máte tak možnost ujistit se o tom, že jste stiskli ten správný spínač a nevyhodili celý raketoplán do povětří. Pokud jde o náplň jednotlivých misí, je velice rozmani-

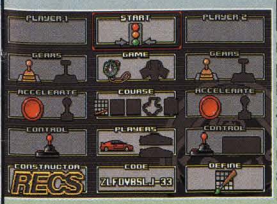
První mise začíná na hřbetě Boeingu 747

Přípravy ke startu skončily, začíná odpočítávání



LOTUS III

Když v roce 1990 přišla firma GREMLIN GRAPHIC s prvním ze série slavných LOTUSŮ, jednalo se na tu dobu o něco naprosto neobvyklého a šokujícího. Propracovaná grafika, perfektní scrolling, možnost hry dvou hráčů, výběr z nabídky lákavé hudby... zkrátka závody autíček se vším všudy. Řada počítačových závodníků strávila tehdy bezesné noci před monitory svých počítačů. Slyšel jsem dokonce příběhy o tom, jak ti nejtvrdší z nejtvrdších hrají LOTUS o peníze.... V každém případě byla tato hra nezapomenutelným milníkem v dějinách počítačové zábavy.



Druhý díl, který se objevil o rok později byl proto nutně očekáván se smíšenými pocity. První díl nasadil laťku hodně vysoko a málokdo věřil, že LOTUS II tuto laťku překoná. Jestli se mu to podařilo nebo ne, musí posoudit každý sám. V každém případě je LOTUS II pojat zcela jiným způsobem než první díl. Snad proto není jeho konkurencí, ale důstojným a rovnocenným partnerem. Místo závodních okruhů se tady jezdí jednotlivé trati, místo benzínu se hraje o čas. Grafika a rychlost pohybu není ani trochu ochuzena a navíc se objevila řada vynikajících efektů - sněhová vánice, bouřka s hromy, blesky a průtrží mračen, mlha, kde je krajina vidět jen pár metrů před automobil, a ze které svítí pouze koncová světla automobilů jedoucích vpředu. Jízda v noci za svitu lamp pouličního osvětlení atd. LOTUS II nabízí celkem osm tratí o různé obtížnosti a pokaždé v jiném prostředí. A právě rozmanitost prostředí činí LOTUS II zajímavým a přitažlivým pro všechny příznivce závodění.

55%

Gremlin Graphic, 1992

grafika **1**, hudba **1**, nápad **3**, zábava **4**

Amiga, ST, PC

Posledním ze serie těchto her je LOTUS III - THE ULTIMATE CHALLENGE. O tom, že se jedná o díl poslední svědčí naštěstí podtitul hry, takže nehrozí nebezpečí, že by se firmě GREMLIN GRAPHIC podařilo ještě více poslapat dobré jméno LOTUSU I a II. To, co se skrývá pod titulem LOTUS III je totiž něčím naprosto výjimečným, bohužel však ne v dobrém slova smyslu. Autorům se podařilo do jedné hry „nahustit" obsah a nápady obou předcházejících, ale bohužel to bylo provedeno takovým způsobem, že z původní originality nezbylo téměř nic. Je tady jen nepovedená kopie předchozích dílů smíchaná s ještě více nepovedeným editorem tratí. Ale začněme od začátku.

LOTUS III obsahuje 13 rozličných prostředí, 3 úrovně obtížnosti, výběr ze tří automobilů a editor tratí. Zní to lákavě, ale bohužel, osm ze třinácti krajinek již odněkud známe. Ano, autoři se ani nenamáhali s vymýšlením něčeho nového, a tak design tratí prostě převzali z druhého dílu. Na jejich obhajobu je třeba uvést, že vytvořili ještě 5 dalších tratí, ale ty nás svou originalitou asi příliš nešokují. Navíc je tady jízda po nebezpečném úbočí hory; po pravé ruce vysoká skála, po levé hluboká propast. Další novinkou je jízda v budoucnosti, kde kromě ostatních automobilů brání v pohybu ještě zášlehy laserových děl po stranách silnice (zřejmě trestající řidiče za vysokou rychlost). Přibyla ještě jízda po jakési zorané polní cestě, venkovská krajinka a jízda v silném bočním větru. Příliš nových nápadů tady zřejmě nenajdeme.

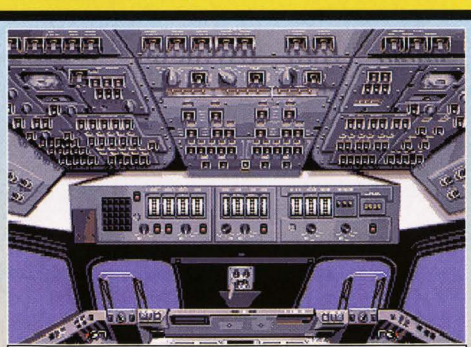
Zatímco LOTUS I kladl důraz na pořadí závodníků a na doplňování paliva, LOTUS II se spokojil pouze s časovým limitem a průjezdem tzv. checkpointů. LOTUS III nabízí možnost výběru z obou způsobů jízdy, na čas i na pořadí. Pokaždé je ale potřeba hlídat zásoby paliva. Kdo čeká, že se při tankování objeví sympatická dvojice mechaniků z prvního dílu, bude zklamán: o doplnění nádrže informuje pouze malá tabulka s nevýraznými obrázkem. Jestliže se v prvním díle závodilo na neměnném okruhu a v druhém na dlouhých tratích, LOTUS III opět sjednocuje oba tyto způsoby jízdy. V jedné úrovni tak můžeme buď jezdit dokola nebo projíždět celou trať. Problém je ale v tom, že není možné si okruh nebo trasu zapamatovat; tratě jsou totiž vytvářeny přímo v průběhu hry a to na základě procentuálního stanovení jednotlivých faktorů- zastoupení zatáček, kopců, překážek, příkrost svahů, ostrost zatáček, délka atd. Jedna úroveň je tedy pokaždé jiná a je na hráčích, aby posoudili, zda jim tento způsob vyhovuje nebo ne. Po pravdě řečeno, já osobně nepokládám tento způsob zpracování za nejšťastnější.

Nakonec jsem si nechal editor tratí. Na rozdíl od klasických editorů (jako například ve hře JAGUAR XJ200 firmy CORE) pracuje tenhle jen s procenty a tudíž není možné stavět trať kilometr po kilometru. Když vhodně rozložíte procenta u jednotlivých faktorů, neznamená to ještě, že budete znát vzhled budoucí trati. Možnost nastavit zdatnost řidičů ostatních automobilů a tím změnit obtížnost hry je sice zajímavá, ale jestliže si nechcete hru ještě více znechutit, držte se při volbě obtížnosti při zemi. Pokud jde o grafické a hudební zpracování, je jako obvykle na vysoké úrovni, s rychostí scrollingu je to už horší, obzvlášť při hře dvou hráčů najednou. Dobrá grafika a hudba však ještě nejsou zárukou úspěchu hry. A tak nezbývá než se pozastavit nad tím, proč programátoři MAGNETIC FIELDS věnovali tolik času a energie k oprášení starých nápadů a jejich „splácání" dohromady, do softwarového produktu, který ani zdaleka nedosahuje takových výšin jako jeho slavní předchůdci. Pro nováčky v oblasti automobilových závodů je LOTUS III sice lákavou podívanou, ale pokud jste se někdy svezli v LOTUSu z prvního nebo druhého dílu, rozhodně již neztrácejte čas s dílem třetím, který není ničím jiným než pouhou kopií

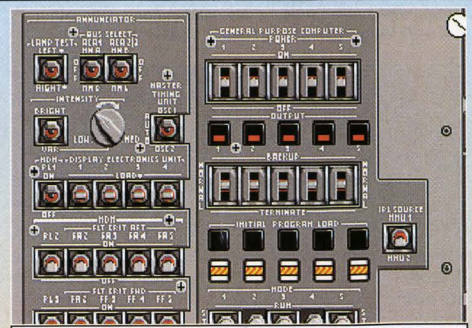
ICE

PO SUPERHITECH PŘIŠEL PROPADÁK

...Y, PÁČKY, KOLEČKA, TÁHLA, RUČIČKY...



...displeje, kolečka, ciferníky...

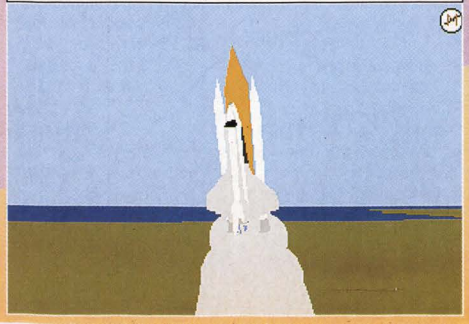


...kontrolky, světýlka, obrazovky.....ááááách

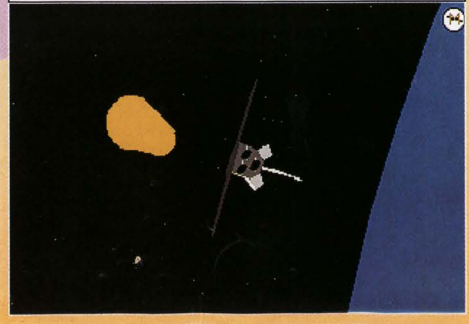
tá. První tréninková mise začíná na hřbetě specielně upraveného Boeingu 747. Úkolem je bezpečně přistát na letištní plochu bez použití motorů. Po odpojení od letounu je všechno ve vašich rukou a jen na dobrých manévrovacích schopnostech a zkušenostech závisí úspěch. Další akce jsou už „opravdové" a začínají na skutečném kosmodromu. Přípravy ke startu trvají dvanáct hodin, ale program naštěstí umožňuje urychlení času. Náplň dalších misí spočívá v plnění nejrůznějších úkolů na oběžné dráze a následném úspěšném návratu na Zem. Tady už musíte uplatnit všechny svoje schopnosti a zkušenosti tak, abyste nedělali ostudu Spojeným státům a celému lidstvu (autoři totiž slibují i setkání s jinými, vyspělými formami inteligentního života).

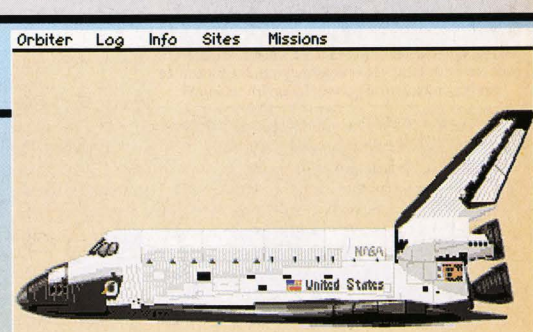
Pokud jde o celkové provedení, je na velice vysoké úrovni. Rychost sice není zrovna závratná, ale to je dáno omezenými možnostmi menších počítačů. Je tady ale jiný problém. Protože je ve hře obrovské množství stanovišť a přístrojů, jednotlivé části se neustále přihrávají z disku. Zpočátku to není příliš na škodu, ale v pozdějších fázích hry se právě z této maličkosti stává osudný nedostatek. Proto všem doporučuji instalovat hru na harddisk a ušetřit si tak spoustu času i starostí.

Vstříc novým dobrodružstvím



Na oběžné dráze je odpojena externí palivová nádrž, hodně štěstí

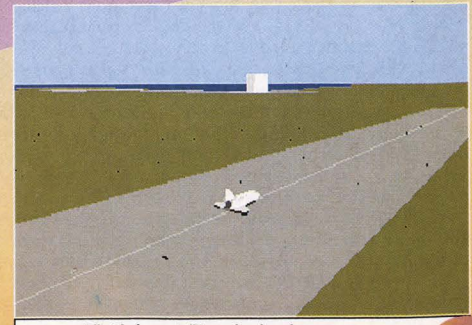




To je on - raketoplán Spojených Států Amerických

Space Shuttle rozhodně není hra určená pro ty, kteří chtějí sednout, nahodit motory a letět. Je to typ hry, před kterou musíte několik dní číst manuál, několik hodin přemýšlet a alespoň pár minut uvažovat, jestli to všechno stojí za to. Když se už ale do toho dáte, jsem si zcela jist, že vás hra pohltí a že s ní strávíte pár krásných okamžiků na oběžné dráze kolem Země ve stavu beztíže. Hlavně ale nezapomeňte ráno vstávat do školy!

ICE



Přistání se zdařilo, mise je u konce

HISTORY LINE 1914-18

PRO NÁROČNÉ...

A tady to začalo, Sarajevo 18.6.1914

45 %

Blue Byte, 1992

grafika **2**, hudba **2**, nápad **3**, zábava **4**

Amiga, Atari ST, PC

Tichá noc před útokem na Západní frontě

A - tak copak to tady máme. Sedm disket, hmmm, tak to bude určitě pořádná pastva pro oči! Tak rozsáhlá strategie tady ještě nebyla. No uvidíme. Dvě demo-diskety s několika roztomile animovanými scénami; obrázek ze západní fronty roku 1916, zajímalo by mě, jestli to ten nebohý voják přežil (he he he)... Trapné, že? Následuje animace atentátu na Františka Ferdinanda d'Este v Sarajevu a nakonec hromada dějepisných informací o příčinách a souvislostech první světové války - jen pro náročné milovníky historie. Ale v každém případě jsme konečně "v obraze", můžeme se pustit do hry.

A tady je námořní bitva, bitevní lodě v plné síle...

Některé bitvy jsou však nevyrovnané; co asi zmůže hrstka vojáků proti opancéřovaným tankům?

Hra by nebyla hrou bez záplavy předvoleb (SETUPů), takže čile zvolíme jedno ze 48 vstupních hesel pro jednoho nebo z 24 hesel pro dva hráče, vybereme pozadí a rozhodneme se pro shlédnutí všech bojů. Volbou START uvedeme válku do chodu a před našimi zraky se objeví...šestiúhelníčky, šestiúhelníčky a ... šestiúhelníčky. No tohle, že by se válka odehrávala v úlu? Tak dobře, v rámci přehlednosti sneseme i trošku geometrie. Ale co se děje, proč se nic nehýbe. Aha, jsme zrovna na tahu, nepřítel odpočívá. A co vlastně můžeme v téhle fázi války dělat?

1. Ikonkou otazníčku si prohlížet jednotlivé bojové jednotky. No to je krása; zdigitalizované obrázky válečných strojů jsou velice povedené, každá jednotka má jiný obrázek a jiné strategické údaje, výborné.

2. Ikonkou mapy se podívat na mapu. Nic originálního. Strategie bez mapy je jako počítač bez monitoru...

3. Pohybovat jednotkami; každá jednotka má svůj specifický dosah. Tzn. o kolik políček se může v jednom tahu posunout. Každou jednotkou lze pochopitelně v jednom tahu pohnout jen jednou. Pokud na začátku zvolíme nějaký limit, můžeme pohnout jen omezeným počtem jednotek.

4. Předat žezlo nepříteli a čekat, jak se situace vyvine.

Vyčerpali jsme všechny tahy, přesunuli jsme všechny jednotky, dobře, slovo má nepřítel. A co vlastně můžeme dělat v té fázi války, kdy je na tahu protivník, tedy počítač?

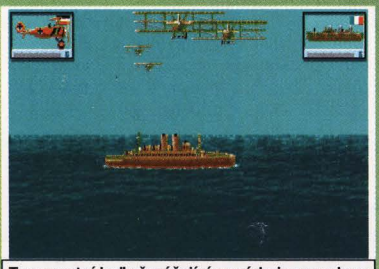
1. Znovu si prohlédnout všechny jednotky.

2. Znovu se podívat na mapu.

3. Zaútočit na okolní cíle.

4. Jít si uvařit kávu nebo si na chvíli zdřímnout, protože fáze, ve které počítač "přemýšlí" nad svými tahy trvá obvykle něco okolo pěti minut...

Sláva, konečně se počítač vyčerpal, netrvalo to ani pět minut! Ale co se děje? Aha, dvě znepřátelené jednotky se přiblížily na dostřel, začíná pravá a nefalšovaná bitva. Po dlouhém nahrávání se objeví celkem slušný obrázek soupeřících jednotek, padne pár výstřelů a začíná znovu dlouhé nahrávání mapy. Naštěstí máme 1 MB paměti, takže se snad již nic nahrávat nebude nebo snad...cože? Další bitva, další půlminutové nahrávání scény, která při dobré vůli trvá deset sekund, další čekání a znova; deset sekund bitva, minuta nahrávání. Ach harddisku, kde jsi? No dobře, vlastně je to naše chyba, neměli jsme chtít vidět všechno, stačilo vypnout animované scény. Boje konečně nejsou interaktivní, to znamená, že do nich nemůžeme zasahovat. Záleží pouze na síle soupeřících jednotek, a tak není potřeba nic vidět.



Transportní loď převážející armádu je napadena ze vzduchu...

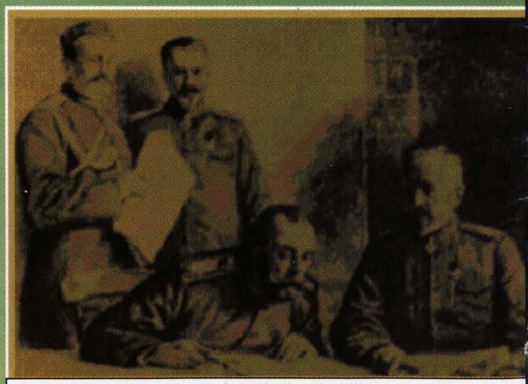
Po několika hodinách usilovné strategie a několika litrech kávy se ale nakonec podaří nepřátelskou armádu porazit. Sláva! Následuje pár velikých, zažloutlých a digitalizovaných fotografií z války a jdeme domů. Kdo chce, může si ovšem zahrát jednu z dalších 47 úrovní nebo pozvat k válečnému stolu kamaráda. Každý dle vlastního přání.

HISTORY LINE patří bezesporu k těm nejpropracovanějším strategiím na domácích počítačích. Řada map, obrovské množství bojových strojů, záplava digitalizovaných fotografií, animované souboje... To co hře chybí je ale rychlost a tím i hratelnost. K čemu jsou digitalizované obrázky bojových strojů, když musí hráč čekat na svůj tah? Bez harddisku nemá smysl ani pomyslet na shlédnutí animovaných soubojů, ale ani tak nezmizí dlouhá doba "přemýšlecí" fáze počítače. Ve hře pro dva hráče zmizí přemýšlení počítače, ale kdo ví, zda je rychlejší počítač nebo člověk. Pokud jde o rozsah, sedm disket (pro AMIGU) je skutečně obrovské dílo, ale to v žádném případě nesvědčí o žádné závratné kvalitě. Pro ty, kdož chtějí s touto myšlenkou polemizovat připomínám dodnes nepřekonanou strategy - POWERMONGER. Dobře si vzpomeňme, kolik že disket tato hra měla. (jednu! - pozn. red.)

ICE

Nenechte se zmást, není to válka v úlu ale History Line!

Zatímco soupeř přemýšlí, můžeme si prohlédnout obrázky všech jednotek



... a nakonec podepisování další mírové smlouvy. Kolik jich ještě bude?

MOONFALL

Poslední pokus o záchranu pomocí energetické bomby - bezúspěšně! Slyším jen bzučení, kvílení a vřískání jejich střel a zoufale sleduji rychle klesající sloupec mé životní energie...

77 %

21st Century Entertainment, 1992

grafika **2**, hudba **3**, nápad **2**, zábava **2**

C-64, Atari 800,Sinclair

Právě jsem se zvedal ze základny, kde jsem si koupil nějaký to zboží, když vtom se na mě vrhnul jeden chlapík a začal to do mě hustit laserem, maserem, či jiným blaserem (my se na to asi vy.....). Naštěstí jsem se včas probudil a přešel do velmi rychlého protiútoku. Než se stačil protivník vzpamatovat z šoku, který v něm moje zběsilá reakce vyvolala, už z něj zbyl jen obláček popela, který se snadno rozptýlil v jedovaté atmosféře tohoto měsíce. „Á, copak se nám to tam dole válí ? - aha, opuštěnej náklad (kde se tady asi vzal?!). Hupky šupky pro něj. Ale ne, zase jenom plankton a prašný červi. No co se dá dělat.“ Okolí je čisté, zapínám druhý motor a pomocí navigačního počítače se vydávám k nejbližšímu městu. „A sakra! - červený poplach!“ Dívám se na radiolokátor, rozhlédnu se okolo a už ho vidím; „tumáš!“. Paprsky létají na všechny strany. „Kam zmizel, že by dostal strach?“ Hledám na monitoru navigačního počítače a polévá mě hrůza; „Ten bídák si přivedl kumpány. POMÓC!!!„ Snažím se uniknout, řítím se na plný plyn, ale marně. Došlo palivo! Bezvládně klesám k zemi jako list papíru. „Kolik jich je? - čtyři, ach Bože!“ Obklopují mě ze všech stran.

Krátká ukázka z toho, co se vám může přihodit, vlastníte-li C 64 a hru MOONFALL firmy 21st Century Entertainment. Každý trochu znalý „gamesníka“ (= pařan - pozn. red.) samozřejmě pozná, že se jedná o jakousi odrůdu ELITE. Co je však oproti ELITE jiné? (název - pozn. red.) Větší rychlost, lépe propracovaná přístrojová deska, vektorově simulovaná chůze po chodbách měst (podobně jako u hry MERCENARY), větší výběr zbraní a mnoho dalších drobných vylepšení. Zásadní změna je v prostoru, kde se hra odehrává; zatímco v ELITE to byl celý vesmír, MOONFALL je zasazen do prostoru jednoho jediného měsíce. Krajina je plná detailů, po povrchu se pohybují přepravní vlaky (které nedoporučuji ničit), všude je plno staveb, slunce na obloze vychází a zapadá, barva oblohy se mění... Velmi působivý je přelet nad elektrárnou - stínítko radaru se zamlží, nebe křižují blesky a to vše je podbarveno velmi realistickými zvuky.

Ve městě můžete kromě překupníka v přijímací hale narazit na hospodu (no sláva - pozn. red.), kde vám opraví loď a za mírný příplatek dostanete nejednu cennou informaci nebo polohu nové, na mapě dosud neviditelné základny. Můžete se také například nechat najmout jako lovec nebezpečného piráta, což přispěje ke zvýšení vašeho konta. V případě přežití, samozřejmě. Hlavní náplní je samozřejmě vytlouci nějaký ten lunárius (místní měna) z rozdílu cen - a to dá člověku opravdu zabrat. Až si našetříte něco okolo 100 000 lunáriů, můžete si koupit menší město, ze kterého plynou celkem slušné příjmy. Na svých toulkách také narazíte na řadu bytostí - androidem počínaje a samicí lidského rodu konče (heuréka! - pozn. red.).

Teď už ale dost slastných řečí a vzhůru do boje!

Tomík Pupík

Ovládací klávesy:	
F1 - pohled dopředu	M - rozlišovací schopnost
F2 - pohled doprava	RETURN - bojový mód
F3 - pohled doleva	Z,X,C,V - zbraně
F4 - pohled dozadu	SPACE - plyn+
* - přepnutí na JOYSTICK	C - plyn-
N - navigační počítač; 1-8 - zoom mapy	I - inventory
CONTROL - mode: normal/data/status	S - status
šipka doleva - druhý motor	P - pauza
	Q - quit

A KOSMICKÝ GENDER BENDER

REX NEBULAR

90 %

Microprose 1992

grafika **1**, hudba **2**, nápad **1**, zábava **1**

min. PC 266, 1 MB RAM, 14 MB HD, VGA,
dop. Sound Blaster, myš

PC, A500

Tajemné hlubiny vesmíru náhle jako ostrá dýka prořízl paprsek světla a zastínil na malou chvíli okolní hvězdy. Oslepující záře však rychle pohasla a v čistém vakuu se počala formovat kosmická loď, vržená sem silou hyperprostorového skoku. Nakonec záře pohasla úplně a veškerá hmota, vzdálená ještě před zlomkem vteřiny tisíce světelných let, se transformovala sem, na samý okraj galaxie, jehož se ještě nestačila dotknout dychtivá lidská touha po neznámu.

Pilot v kabině zkontroloval souřadnice na monitoru a pohodlně se rozvalil v křesle. Panovala zde pohoda, za zády v krbu praskal oheň a nad hlavou se mu mírně pohupoval jeho talisman (dvě velké plyšové hrací kostky). Něco však nebylo v pořádku. Na první pohled ne, to ne, ale jeho šestý smysl ho před čímsi varoval.

Tak, tamhle by to mělo být. Pro jistotu tam pošlu nejdříve sondu," zabručel si potichu pro sebe. Prsty se rozlétly po klávesnici a do uší se vedrala nesouvislá směsice zvuků. O chvíli později se rozevřelo břicho lodi a z něj vyplula malá raketka, srovnala směr a nabrala rychlost. Zmizela ve tmě a nic se nestalo. Pilot však dále setrvával na místě. V Rexově hlavě (tak se totiž pilot jmenoval) zápasil lety vypěstovaný instinkt s rozumem. Nakonec zvítězil rozum a loď se dala do pohybu. Sotva se pohnula, a kdo ví odkud vyšlehl paprsek, ne nepodobný laserovému, a zasáhl řídící jednotky lodi, ta se pak nekontrolovaně řítila i s Rexem kamsi do neznáma.

Prostor kolem opět ztichl. Najednou se na černém pozadí zajiskřilo a po rovné dráze proběhl nepravidelný výboj, který jakoby opisoval tvar nějakého předmětu. Pak přišel další výboj, za ním další a další, až se ve viditelné části spektra objevil obrovský kosmický koráb. Ten se dal do pohybu a zmizel někde tam, kde se předtím ztratil nebohý Rex se zbytky své lodi.

S Rexem ten výbuch pořádně zamával a než se stačil vzpamatovat, jeho vrak zachytilo jakési gravitační pole. Rex vyhlédl z okénka a spatřil něco, co vzdáleně připomínalo černou díru. Kdyby to však byla černá díra, už by o sobě dávno nevěděl. Nakonec došel k celkem správnému závěru, že jde o planetu. Jenže co to bylo za planetu? Radary nebyla vůbec zaměřitelná a náznaky její existence byly vidět jen velmi zblízka. Náhle se jeho tvář svraštila a začal uvažovat o záblesku, který ho dostal. Než stačil na cokoliv přijít, dostal další zásah. To už ale spatřil obrovský kosmický koráb, který se ho z pro něj nepochopitelného důvodu snažil sestřelit. Poslední, co mu ještě zbylo, byla krátkodosahová vysílačka. Pokusil se tedy ze zoufalství navázat spojení ...

Pilot se s námi pokouší navázat spojení, Pane." V řídící kabině kosmického korábu seděly tři ženy. Ta, která právě promluvila, se otočila od ovládacího pultu a s respektem se zahleděla na svou nadřízenou. Ozval se dosti znuděný ženský hlas: „Hmm, tak zapněte monitor." Sotva se rozzářila obrazovka a na ní se objevila Rexova tvář, která byla směsicí strachu a úžasu, začala se z reproduktoru chrlit jeho slova: „Tady Rex Nebular. Turistická loď. Co to má znamenat, proč po mě, proboha, střílíte?" „Objevil jsi naši planetu, proto musíš zemřít." „Jakou planetu? Co to melete?", zlobil se dál Rex. Nikdo mu však už nevěnoval pozornost. „Rakety připraveny?" „Ano, Pane.„ "Skončete to.„ Rexův vrak dostal další zásah. Loď se rozpadla na malé kousíčky. Jedním z těch kousíčků byla pilotní kabina, která se prodrala jednotlivými vrstvami atmosféry a nakonec spadla do zátoky na této podivuhodné planetě, jíž vládnou ženy a drží ji kdo ví proč v naprostém utajení.

Firma MICROPROSE se zapsala do našeho podvědomí především svými simulátory jakéhokoliv druhu. Ať už simulátory letadel, vrtulníků, tanků, ponorek a formulek nebo bojovými a strategickými hrami. V tuto chvíli se však rozhodla dobýt ještě jednu významnou pozici a tou je oblast adventure. Že se jí to podařilo se můžete přesvědčit právě ve hře REX NEBULAR. Na tuto hru si snad nemůže stěžovat nikdo. Grafické zpracování je na úrovni SIERROVEK třetí generace, přičemž je zde mnohem více animací, možná ještě o malinko více než u her LUCASFILMU. Co se týče zvuků, jsou vynikající. Také myšlenka hry je originální. Vláda žen se sice už objevila na filmových plátnech, nicméně ne v takovémto zpracování a na monitorech osobních počítačů už vůbec ne. Nechybí zde ani tolik důležitý humor, hra má spád, nemotáte se neustále na jednom místě a na své si přijdou všichni, od úplných nováčků až po otrlé pařany. A vůbec bych tuto hru hodnotil jako nejlepší adventure, kterou jsem kdy viděl (to je ovšem pouze můj osobní názor).

Ovládání hry je podobné jako u MONKEY ISLANDU nebo jiných LUCASFILMovek. Ve spodní části obrazovky jsou úkony, které můžete s postavičkou Rexe provádět. Mimo to tam naleznete inventorář. Věci v inventoráři jsou sice černobílé, zato ve velkém měřítku a neustále rotují kolem své osy, takže si je můžete prohlédnout ze všech stran.

Oco vlastně ve hře samotné jde? Na první pohled je zřejmé, že úkolem číslo jedna je dostat se z téhle planety. Jenže jak to provést, když loď je na maděru, vy jste na dně nějaké zátoky a ke všemu obyvatelé (většinou ženského pohlaví) vám nejsou příliš nakloněni? Jediná cesta vede vodou, kterou občas prořízne laserový paprsek, a dále přes vodní jeskyni. U jejího vchodu však hlídkuje jiná potvůrka, masožravá rostlina, která si zrovna tak pochutná na rybě jako na vás. Na měsíce starém a červi prolezlém hamburgeru si však už nepochutná, takže cesta na povrch je nakonec volná. Ale ani na povrchu to pro vás není žádný med. Stojíte si takhle pod palmou, když tu na vás spadne metrák hmoty v ženské podobě, rozmačká vás na kaši a nakonec sežere. Naštěstí je tahle osůbka věčně nenažraná, takže stačí položit pastičku a .... je po problémech. Ačkoliv vám na této planetě není nakloněn téměř nikdo, ani lidé, ani zvířata, ani rostliny, přeci jenom se zde najde bytost něžného pohlaví, která vás hned nerozstřílí, nebo nesní, popřípadě nekopne mezi nohy. Ona dokonce touží po setkání s mužem. Jak ji však přesvědčit, že jste opravdový muž? Je to jednoduché. Na otázku, „Kam patří na stole vidlička?", odpovíte: „Vidlička patří tam, kde přistane, když ji hodím z kuchyně na stůl" a je vyhráno. Na základně žen také narazíte na tajemný Gender Bender. Co že to je? Jedná se o přístroj na změnu pohlaví. Vlezete si do něj a za pár sekund je z Vás paní Rexová. V této podobě se teď můžete procházet kde chcete bez vážnějšího nebezpečí.

Tak co? Naladil jsem vás? Doufám, že ano! Tato hra je totiž stejně dobrá jako nejlepší adventure současnosti a možná ještě lepší. Takže víte co vám ještě schází ke štěstí? Tutovka a REX NEBULAR!

NAPOLEON

STONE AGE

75 %

Eclipse, 1992

grafika **2**, hudba **1**, nápad **3**, zábava **2**

Atari ST, PC, A500

Vzpomínáte si ještě na zuřivou střílečku LEATHAL XCESS, nebo-li DEATH WINGS 2? Jestliže ano, pak jistě víte, že autorem této hry je softwarová firma ECLIPSE. Nyní nám tato firma opět přináší kvalitní zábavu v podobě logické hry STONE AGE, nebo-li KAMENNÝ VĚK.

Kdysi dávno, kdy na zemi žilo spousta námi nepoznaných zvířat, žil, byl i malý dráček Kari. Žil si spokojeně se svou rodinou a jinou havětí ve velkém komplexu jeskyních slují a chodeb. Celé jejich sídlo se nalézalo pod zemí, ale malý Kari si občas vyšel ven na malou procházku se svými soukmenovci. Venku se mu velmi líbilo, a to hlavně proto, že měl rád slunce a čerstvý vzduch. Dokonce si již vybral malou jeskyni u zelenomodrého jezírka jako své budoucí bydlení. Jednoho dne přišel Karim dlouho očekávaný okamžik. Ten den totiž náš malý dráček dovršil plnoletosti. Bylo mu rovných 400 let Po mohutných oslavách, které trvaly dva týdny Kari usnul jako špalek. Spal dlouho a zdál se mu velice ošklivý sen. Zdálo se mu o velikém zemětřesení, které postihlo celou zemi, jeho domov nevyjímaje. Když se však po třech dnech probudil s hrůzou zjistil, že to nebyl sen, ale skutečnost. Vchod do jeho malé komůrky byl zavalen, stěny popraskané a kamenná podlaha plná velkých puklin. Po několika hodinách čirého zoufalství však Kari náhle pocítil závan čerstvého vzduchu. Po usilovném hledání přece jenom objevil skulinu, kudy proudil do jeskyně pozemský vzduch. Zkusil zahýbat několika kameny, které se po chvilce lomcování sesuly na hromadu a dráček se mohl protáhnout vzniklým otvorem výš. Jakmile však spatřil labyrint kamenů, který se před ním vynořil přihlouple se usmál a pomyslel si,: "Tak tímhle se sám neprokoušu" a přitom otočil hlavu do monitoru a podíval se na vás.

Ano, právě vy máte tu čest pomoci malému dráčkovi zpět na zemský povrch. Vaším úkolem je pomoci mu dostat se skrz rovných sto pater dračího doupěte. Cesta to nebude snadná a vy budete muset sáhnout až na samé dno svého logického myšlení a důvtipu abyste uspěli. Já sám, ačkoli nepatřím mezi vyznavače logických her jsem byl touto hrou příjemně překvapen. Hra mě především chytla po hudební stránce. Můžete si totiž vybrat z osmi samplovaných skladeb a ty si pak navolit v libovolném pořadí v jakém je budete chtít při hře poslouchat. Hudební doprovod je skutečně výborný a navozuje ten správný pocit napětí a beznaděje, který ze hry můžeme vycítit. Vše je provedeno ve velmi slušné grafice a některé kreslené ornamenty mi dokonce připomněly známé postavy z animovaných večerníčků. V každém bludišti se pohybujete pomocí šipek, a to vždy ve směru, ve kterém ukazují. Pokud dáte šipku do pohybu, pojede vždy tak dlouho, dokud se nazastaví o jiný pevný bod. Cestu ven z každého bludiště si proto budete muset důkladně rozmyslet. Hru vám zpestří ještě řada dalších maličkostí, jako třeba teleporty, zámky, ke kterým vždy musíte najít ten správný klíč, kostky které vám zmizí pod nohama jakmile přes ně jednou projdete a další. Obtížnost úrovní se samozřejmě stupňuje. První větší problémy nastávají mezi 30 a 40 levelem. Mně osobně dal nejvíce práce level 98. Ten je opravdu tvrdíčkej, a proto ve snaze pomoci dalším hráčům, jsem na závěr připravil výpis všech kódů do jednotlivých úrovní.

Tak tady jsou:

1. bovido	**26.** hadohi	**51.** sifuba	**76.** lurose
2. sidula	**27.** lufibo	**52.** devodo	**77.** bihohi
3. bifisi	**28.** hivada	**53.** sedile	**78.** latibi
4. lovuho	**29.** dodalo	**54.** bufase	**79.** horadi
5. badeba	**30.** hifuse	**55.** suvahi	**80.** lehelu
6. lufido	**31.** divehe	**56.** bidubi	**81.** hotosu
7. havulu	**32.** sedibi	**57.** lafodu	**82.** daruhu
8. lodise	**33.** dufudi	**58.** bivili	**83.** huhoba
9. hifuhi	**34.** suvibu	**59.** ledasu	**84.** ditido
10. divobi	**35.** didudi	**60.** bofaha	**85.** haraba
11. hedida	**36.** sofelu	**61.** luvubo	**86.** dohadi
12. dafali	**37.** bivisa	**62.** hudede	**87.** satulo
13. huvesu	**38.** seduho	**63.** lifili	**88.** dorosa
14. dadoha	**39.** befibe	**64.** havuso	**89.** sahiho
15. sofobo	**40.** luvudi	**65.** dodiha	**90.** butabu
16. divide	**41.** budulo	**66.** hetubu	**91.** sirade
17. sidabi	**42.** lifisa	**67.** doredu	**92.** bihuli
18. befedo	**43.** havahu	**68.** suhibe	**93.** lotesi
19. savoli	**44.** lidebu	**69.** dutud	**94.** bariha
20. budusu	**45.** hefode	**70.** sirilo	**95.** lohubi
21. lifohu	**46.** devoli	**71.** dahusa	**96.** batidu
22. bovibe	**47.** hudiso	**72.** sotohi	**97.** lurula
23. lidada	**48.** dufaha	**73.** beribu	**98.** hiheso
24. bifalo	**49.** hivebi	**74.** sohada	**99.** litihe
25. levusa	**50.** dadodu	**75.** butelo	**100.** END

Peter Lee

SLEEPWALKER

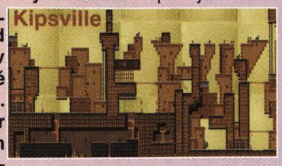
60 %

Ocean 1992

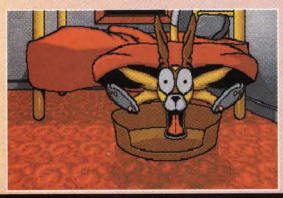
grafika **2**, hudba **2**, nápad **2**, zábava **2**

Amiga, Atari ST

Úvodem je třeba říci, že tato hra nemá zcela nic společného s filmem velmi podobného názvu. Sleepwalkers je filmový horror, nedávno uváděný i v našich kinech. Mohlo by se sice zdát, že jediný rozdíl je v onom "s", vyjadřujícím množné číslo na konci názvu filmu, ale pravda je poněkud jiná. I když se softwarová firma OCEAN zabývá i vytvářením počítačových horrorů (za všechny uveďme alespoň hojně inzerované UNIVERSAL MONSTERS), tentokrát se nikdo snad příliš bát nebude a dokonce ani krev nepoteče takovými proudy (vlastně tady nebude vůbec ŽÁDNÁ krev). Tento fakt možná zklame příznivce her „tvrdšího" ražení, ale jistě potěší těch pár mírumilovných duší mezi námi.



Hra SLEEPWALKER firmy OCEAN tedy mezi hrůzostrašné podívané nepatří. Již při spuštění hry se na tváři mnohého hráče objeví lehký úsměv, který bude snad přetrvávat po dobu celé hry. Náměsíčník, tak by se dal název přeložit, je totiž hrou víceméně úsměvnou. Jistě nás nešokuje ani svojí ideou (i když je tady pár nových a neotřelých nápadů), ani svým provedením (to je ale také na celkem slušné úrovni). Zcela určitě se ale při téhle hře nebudeme nudit a postačí nám na pár dní dobré zábavy.



Dostáváme se k samému „jádru pudla", tedy, řečeno hovorově:„ tak vo co tady vlastně de?". No dobře, podívejme se už konečně na SLEEPWALKERa zblízka. Lee (to je křestní jméno!) je zcela obyčejný kluk (a nemá nic společného s redakcí Excaliburu - pozn. vyd.). Chodí do školy, slušně se obléká, nekouří, nepije, nebere drogy, nechodí pozdě domů, nenavštěvuje veřejné domy a pravidelně venčí svého psa. Ostatně, vždyť je mu teprve deset let. Přesto má ale Lee jednu drobnou, nepatrnou, skoro zanedbatelnou, na první pohled přehlédnutelnou chybu, takovou chybičku, malinkou chybičičku (?!). Večer co večer totiž vstává ze své teplé postele, vyskakuje z okna svého pokoje a se zavřenýma očima jde. Nejde nikam, nejde za nikým, nejde pro nic; on prostě jde. Je totiž tak trochu náměsíčný, a tak jde, kam ho nohy nesou, bez ohledu na nebezpečí, které ho čeká. Jak by si mohl nějakého nebezpečí všimnout? Vždyť on přece spí! (Ten náš Lee je zase celou noc u počítače, ale to není nic neobvyklého - pozn. vyd.)

Uvážíme-li průměrnou výšku průměrného činžáku a připustíme-li, že Lee nebydlí v přízemí, musejí nám zákonitě vstávat vlasy hrůzou na hlavě (a pak že se nebudeme bát - pozn. red.). Lee přece nemůže jen tak vyskočit z okna a procházet se po střechách, vždyť může chudák spadnout a ublížit si. (Jo, našemu Leemu se stalo něco horšího. Při psaní příspěvků do Ex16 mu odešel zdroj u jeho ST, ale to není nic neobvyklého - pozn. vyd.) Svět je plný ošklivých věcí, které ubližují spícím chlapcům! Co si jen Lee počne? Nic! Nemůže dělat zhola nic, protože prostě spí. Protože je ale pes obvykle přítelem člověka, ani tentokrát není ještě vše ztraceno.

Věrný a oddaný čokl (respektive vy) tak vyskočí ze stejného okna, aby nasadil vlastní život pro záchranu svého páníčka. A cesta bude dlouhá a nebezpečná. Vaším psím úkolem je totiž připravit cestu po střechách, stokách, sklepeních, půdách, ulicích a nevím kde ještě tak, aby mohl Lee v klidu projít bez jediného škrábnutí. Mnohdy budete viset vysoko nad zemí mezi dvěma domy a Lee se bude procházet po vašich (psích) zádech. Často budete chlapce silou tlačit z místa nebezpečí a někdy se uchýlíte i k něžnému násilí - budete muset nakopnout zlehka Leeho do zadnice tak, aby povyskočil o trochu výš. Za nic na světě se vám ale nepodaří chlapce zastavit, a tak budete muset neustále hlídat, zda se vám zrovna netopí, nepadá do jámy s hroty, nestojí uprostřed vozovky, není přepaden v temné uličce atd.

Je to ale psí život, a tak i na vás čeká spousta nebezpečí. I když pes nemůže zahynout, může být na chvíli zdržen (například potulným lovcem psů nebo v šarvátce s barovým vyhazovačem). I nepatrná ztráta času může být rozhodující, a pokud se nebohý Lee probudí uprostřed cizího a nepřátelského města, je ztracen a ... hra končí.

Pokud jde o celkové zpracování, je vidět, že si OCEAN tentokrát dal záležet. Slušně animované postavičky, plynulý scrolling, výborně vykreslené pozadí. Nejlépe animovaná je ale postavička samotného psa; několik rychlostí běhu - při nejvyšší rychlosti běží skoro s jazykem na vestě, skákání, plavání, bouchání dřevěným kyjem (a je to tady - žádná krev, žádné násilí.... pozn. red.) atd. Nejroztomilejší jsou ale situace, kdy pes balancuje na okraji propasti nebo na úzké pěšině. Pokud se pes dlouho nehýbe, v hlubokém předklonu a s vyplazeným jazykem nahlas oddychuje. Hudba je celkem roztomilá a mluvené slovo vyprávějící příběh na začátku rovněž potěší. Pokud máte rádi pěkně kreslené příběhy plné roztomilých situací, rozhodně si SLEEPWALKERa nenechte ujít. A pokud dáváte raději přednost hrám, kde převládá násilí, zahrajte si taky. Alespoň se na chvíli uvolníte a v noci budete klidněji spát (pokud ovšem nejste stejně náměsíční jako Lee)

ICE

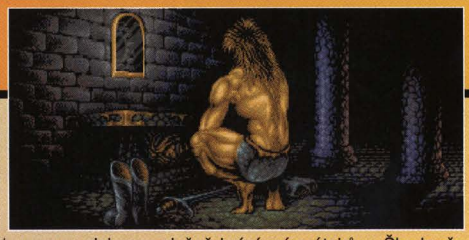
LIONHEART

81 %

Thalion, 1993

grafika **1**, hudba **1**, nápad **3**, zábava **1**

Amiga, Atari ST



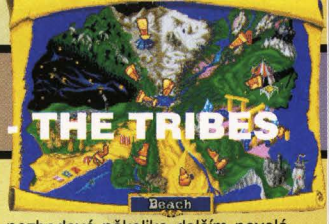
Lví Srdce. Podívejme se, jaký bombastický název dala firma THALION své nové arkádě. Však si na hru posvítíme, jestli si doopravdy tento hrdý název zaslouží. Takže šoupneme disketu do drivu...tak. Nahrává, nahrává, nahrává. Firemní reklama se nikdy nezapře - na obrazovce se objevuje znak německého THALIONU. Nahrává, nahrává, pořád se to nahrává. Máme trochu času si probrat, co vlastně LIONHEART má být. Podle předběžných recenzí to prý je dokonalá běhačka, mlátička scrollovaná v mnoha dimenzích s perfektní grafikou. Takovéhle a podobné zprávy se často objevovaly v německém Amiga Jokeru a v časopisu Powerplay. Němci ale vždycky chválí svoji vlastní produkci nad všechno ostatní a proto jim nemůžeme věřit. Co třeba Francouzi v Generation 4 nebo Angláni v Amiga Poweru, kterému my v redakci věříme nejvíc, protože je patřičně nestranný. Všichni hru hodnotí OK. No uvidíme. Konečně se to nahrálo a spustilo se intro. Aha, tady si někdo pořádně vyhrál. Perfektní grafika v několika úrovních, hudba ujde. Avšak z nějakého intra nemůžeme odvozovat, jak bude vypadat hra samotná. Na pletení hlav perfektními úvody jsou specialisti např. PSYGNOSIS, kteří i těm nejhorším výtvorům dávají tak dokonalé úvody, že se tomu ani nechce věřit. Na obrazovce už skončilo intro a objevilo se hlavní menu hry.

Hlavní menu hry se mi již na první pohled líbí - je zcela přehledné, můžete si volit hudbu a zvuky a typ joysticku; také je nakreslené v nejvyšším rozlišení, což je dobrá předzvěst. Start Game - FIRE. Nahrává, nahrává, nahrává. Kde že jsme to byli? Aha, u anglického **Amiga Poweru**. Takže i Angláni zastávají názor, že hra je perfektní. Prý, že jí chybí trochu oduševnění, někam jít a mávat okolo sebe mečem není prý zrovna to Nej. Grafice, hudbě a animaci prý nemají co vyčíst. Že by žádné mouchy? Všude se přeci něco najde. Tak, hra se konečně nahrála. Teď mně omluvte, trochu se na to podíváme. Hm, docela to ujde. Abyste se nenudili, než projdu první zónu, zkuste si TEĎ odhadnout, kolik jste od začátku recenze přečetli písmen, na konci vám to prozradím. A už jsem tu. Teda milí pařani, řeknu vám, ta hra vůbec není špatná! Má doopravdy dokonalou grafiku a animaci. Na obrazovce se hýbe snad všechno, na co se podíváte. Mraky, mráčky a mračeníčky se po obloze vznášejí v několika úrovních, voda se vlní, nepřátelé se rojí a všechno naprosto plynule. Tiše, pst. Slyšíte tu hudbu, není špatná, že? Šla by samozřejmě trochu vylepšit, ale to platí skoro o všem kromě lidské hlouposti. Angláni však měli pravdu s bezduchostí. Proč se všechno musí opakovat neustále dokola? Na obrazovce ovládáte postavičku, která prostě běží, mlátí mečem a skáče; skáče mlátí mečem a běží, běží, mlátí a tak až do omrzení.

Úroveň druhá. Nová hubda a velice slušná (píšu si hudba 1). Úplně nová grafika, nové prostředí. Panečku, ale jaká grafika. Nádherně prokreslené hrady, cimburi zdi a stromy, všechno nádherně barevné, parallaxní scrollování. Tak tomuhle říkám super grafika (píšu si grafika 1). Dokonalá je také animace vašeho lvího hrdiny - celá kopa pohybů: běhá, skáče, krčí se, šplhá a vytahuje se na plošinky vyšší, nežli je on sám. Celá nová škála potvor, dokonce poměrně inteligentních, jakýsi maskovaný svalovec se dokonce slušně brání mým útokům. Škoda, že nehodnotíme animaci, byla by to jasná jednička. Závěrečná potvora je vážně tuhý oříšek, ale už podléhá a nahrává se zóna 3. Ohnivá zóna. Dokonalá grafika, jako obvykle, ale co třeba nápad. Již třetí zóna a já neustále jdu a skáču přes vratké kameny plovoucí ve žhavé lávě. Má tahle hra vůbec nějaký nápad? Liší se nějak od ASSASSINA, WOLFCHILD či UNREALU? Neliší (píšu si nápad 3). Závěrečná potvora je sice opět tuhá, ale zóna 4 se po chvíli objevuje v celé své kráse. Konečně již můj hrdina Lví srdce nemusí po svých, ale jede na jakémsi pazvířeti, co to na mě letí? Tak tohle je tedy překvapení, to jsem vážně nečekal (píšu si zábava 1), ale překvapení jsou od toho, aby se neprozrazovala a tak vám nic nepovím, zahrajte si LIONHEART sami, protože si svůj hrdý titul doopravdy zaslouží.

Nezbývá jen zapřemýšlet nad tím, PROČ. Proč si autoři dali takovou práci s grafikou, hudbou a animací a přitom nevymysleli nic nového pod sluncem. Tolik práce muselo dát všechno vypiplat a stvořit, ale co je to platné, když tohle všechno, ano všechno tohle jsme již několikrát viděli. To samé běhání, skákání a mlácení. Vždyť se dají vymyslet i duchaplnější arkády, vzpomeňte si například na TURRICANA II, BEASTA I-III nebo SILLY PUTTY. Tyhle jsou také mlátičky, a střílečky, ale přímo se hemží novými nápady. Nerad bych, abyste usoudili, že si o LIONHEARTu myslím něco špatného, já jenom ryji a hledám mouchy, kde se dá, jinak by tohle ani nebyla recenze a **EXCALIBUR** by nebyl časopis patřící jen a jen pařanskému obyvatelstvu. (U slova TEĎ jste přečetli 2000 znaků). LIONHEART je prostě OK. **ANDREW**

LEMMINGS II - THE TRIBES



80%

Psygnosis/DMA Design, 1993

grafika **2**, hudba **2**, nápad **2**, zábava **1**

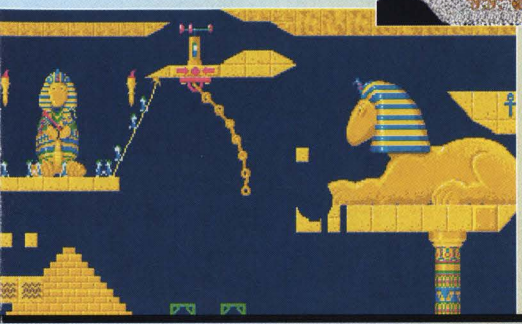
min. VGA, 10 MB HD, **dop.** 1 MB RAM, Sound Blaster, myš

Amiga, PC

Tak konečně už jsou tady! Ptáte se kdo, no přece LEMMINGS II, jedno z nejvíce očekávaných pokračování slavné hry. Vlastně tu měli být již před vánocemi a PSYGNOSIS se o to také snažili, ale hlavní Lemming David Jones (autor obou dílů) chtěl pouze naprostou dokonalost a tak se naši malí nezbedové objevili až na jaře.

Hra začíná pro PSYGNOSIS typickým Mega-Intrem, ve kterém starý děda vypráví malému klučinovi o tom, co se dělo s Lemmingy od té doby, co jste je zachránili v dílu prvním. O tom, jak se usídlili na jednom ostrově, kde však nežili v přílišné shodě a rozdělili se na tucet malých skupin, které by se nyní měly ve středu ostrova znovu spojit. Pro vás to znamená, že máte dvanáct zcela odlišných světů po deseti úrovních a po vyřešení každého z nich získáte vždy jednu část talismanu. Hra končí, jakmile se vám podaří složit celý talisman. Podle toho, kolik lemmingů se vám podaří zachránit, bude daná část talismanu buď zlatá, stříbrná nebo bronzová. Myslím si, že jen skutečný expert se může na konci hry pochlubit talismanem celým ze zlata. Ale abyste to neměli zase tak těžké, přiučili se naši nezbedové několika dalším povoláním, takže kromě starých blockerů a jiných přibyli např. skokani o tyči, rogalisti, lemmingové na létajícím koberci, dohromady 52 různých povolání! Dále byly odstraněny nekonečně dlouhé kódy a byly nahrazeny zcela jednoduchým ukládáním pozic na disk. Ale nežli budete moci něco uložit, musíte nejdříve něco uhrát. Máte dvě možnosti, buďto si v menu zvolíte PLAY a počítač vám náhodně vybere jeden ze světů a nebo se podíváte na mapu a zvolíte si sami oblast kde chcete hrát. Ať tak nebo tak, doporučuji každému, aby se nejdříve seznámil se všemi novými povoláními v trénovacím módu Practice. Co se takhle naučit létat balónem? Nebo třeba dokonce s létajícím Superlemmingem? Jsou tu ale také jedinci s Jetpackem (tryskovým pohonem na zádech, viz film Rocketeer). Uvidíte lemmingy s křídly jako Ikarus nebo s cementem, kterým můžete zalévat díry a stavět mosty. Navíc jsou v mnoha levelech různá zařízení, která musíte ovládat, abyste např. katapultovali Lemmingy na některé z vyšších plošinek.

Kromě ikon pro povolání (maximálně osm povolání na 1 úroveň) je tu také jedna proto, abyste si mohli změnit kurzor ve vrtulku a tak větrem řídit balony, twistry nebo rozhoupávat různé řetězy. Dřívější procentuelně říditelná rychlost lemingů je nahrazena urychlovacím tlačítkem. Beze změny zůstala pausa a hromadná jaderná kamikadze.



Po grafické stránce je program určitě podařenější, než jeho předchůdce, hlavně díky pestré škále témat pozadí a scrollingu do všech stran. Každý z dvanácti světů má své specifické téma: budete zdolávat starý Egypt s pyramidami a sochami, středověk s hrady a zámky, pláž s palmami a s hrady z písku. Uvidíte svět sportovní stejně jako svět stínů a vesmír s různými vetřelci. Dále je tu cirkus s trampolínami, divočina, pravěké jeskyně s dinosaury, horskou krajinu a pro ty, kterým by se stýskalo po starých dobrých jeskyních z lemmingů jedničky je tu „klasický" svět.

Kromě již zmíněné grafiky se také zlepšil i zvuk a efekty, které jsou jakoby namíru udělané pro jednotlivá témata. Když bych to tedy měl shrnout jsou LEMMINGS 2 se svým tak dobře známým předchůdcem, který zaznamenal přes milion prodaných exemplářů jedním z vážných kandidátů na hru roku 1993! **ANDREW**

SPACE CRUSADE - THE VOYAGE BEYOND

30%

Gremlin, 1992

grafika **2**, hudba **3**, nápad **4**, zábava **4**

Amiga, ST, PC, C-64, Sinclair

POZOR, POZOR, POZOR! Všem na vědomost se dává, že firma GREMLIN znovu vrhla na monitory našich počítačů další hordu odpudivých, slizkých, těžce vyzbrojených a převelice nechutných vetřelců, kosmických bestií, přetechnizovaných androidů, nepřemožitelných bitevních pevností i královen matek vetřelců. Proti nim ale opět stojí několik pětičlených týmů vyzbrojených těžkými zbraněmi včetně plasmometů, plamenometů, minometů, granátů, řetězových mečů (kombinace řetězové pily a meče dodává výhradně firma Carterpillar...) atd. Už víte o čem je řeč ? (Ovšem že víme, přečetli jsme si nadpis!!! - pozn. red.) Ano, pokud vám tohle připomíná slavnou SPACE CRUSADE, nejste daleko od pravdy.

SPACE CRUSADE (**Ex 13**) jistě není třeba dlouho představovat. Pro připomenutí a pro ty čtenáře, kteří tento název slyší poprvé; jedná se o strategickou hru odehrávající se na palubě několika lodí vetřelců. Každý z hráčů (od 1 do 3) ovládá pětičlený tým kosmického komanda a na palubách dvanácti nepřátelských lodí plní nejrůznější úkoly. Hra se odahrává v jednotlivých tazích, kdy se pohybuje, střílí a bojuje pouze jeden subjekt (hráč/vetřelci). V době, kdy SPACE CRUSADE, tedy Kosmická Křížová výprava přišla na trh, vzbudila veliký zájem mezi fanoušky strategie a kosmického dobrodružství vůbec. Pozoruhodná byla totiž hlavně možnost hry více hráčů najednou; týmy se nejprve musely spojit k likvidaci vetřelců, a teprve na samém konci obrátit hlavně svých těžkých zbraní proti sobě; vyhrát totiž může jen jeden.

Teď ale k tomu nejdůležitějšímu; v čem se vlastně EXPANSION DISK liší od hry samotné? Na první pohled se může zdát, že skoro v ničem; grafika ovládacích panelů zůstala nezměněná, týmy jsou stejné, stejná je i volba zbraní a přibyla pouze jediná těžká zbraň - plamenomet, zatímco ubyla jiná - útočný kanón. Zvuky bojů, výstřelů a smrtelné skřeky nepřátel nahradila dravá hudba, jejíž tempo se neustále mění. Namísto dvanácti misí původních je tady pouze deset dodatečných misí, samozřejmě v jiném prostředí s jinak provedenou grafikou interiérů. Tolik k viditelným změnám. Ty nejdůležitější rozdíly ale nejsou vidět na první pohled, ale nejsou o nic méně významné. Tyto rozdíly byly totiž důvodem k napsání tohoto článku.

Ale od začátku. Zatímco ve SPACE CRUSADE stačilo ke splnění jednoho úkolu hravě nasazení jediného týmu, který mohl projít celou úrovní takříkajíc „s rukama za zády". I když se tady střílelo na všechny strany a zbytky seškvařeného masa a slizu vetřelců lemovaly již tak ohyzdně oleptané stěny korábů, po několika hodinách soustředěné hry bylo možné všech dvanáct misí dokončit. Nejnebezpečnější nepřítel, vnitřnosti vysávající SOULSUCKER se neobjevoval příliš často a ne v příliš vysokém počtu. (Pro neznalé; SOULSUCKER je bytost, velice připomínající Vetřelce ze Scottova filmu, která dokáže v boji zblízka hravě zlikvidovat jakéhokoli člena týmu v jediném okamžiku). Mezi novými misemi nalezneme jednu obzvláště lahůdkovou; úkolem je zničit Královnu SOULSUCKERů v jejím hnízdě (a opět vzdálená analogie s filmem Vetřelec 2). Potíž je v tom, že v této úrovni jsou jenom SOULSUCKERové!!! Na pětičlený tým se tak během cesty vyhrne něco kolem třiceti bestiálních potvor z viditelných prostorů chodeb a pár jich ještě pro zpestření vyhřezne z podlahy. Inovace zavítala i do výroby Nepřemožitelných robotů (DREADNOUGHT). Reklama láká potencionální kupce tím, že bojový arzenál nového robota Mk VII je tak veliký, že dokáže v jediném tahu eliminovat celé komando. V tomto bodě reklama nelže. Škoda jen, že tenhle robot stojí na opačné straně.

Takže, milí Kosmičtí Křižáci, pokud se chcete pustit do pokračování svojí výpravy, sežeňte si nejméně dva další statečné kamarády. Pouštět se do EXPANSION misí s jediným týmem je zhola nemožné. Problémy nastanou i při nasazení všech třech skupin, ale naděje na úspěch alespoň jediné je o trochu větší. Škoda, že se tvůrci pokračování trochu nezamysleli nad obtížností pokračování svojí hry. Netrpělivé očekávání nových misí bylo (alespoň u mě) nahrazeno smutným konstatováním, že pokračování čehokoli (filmu, hry...) opravdu jen velice zřídka zastíní svého předchůdce. Škoda. Mohla to být výborná zábava. **ICE**

CAR & DRIVER

67 %

ELECTRONIC ARTS, 1992

grafika **1**, hudba **3**, nápad **2**, zábava **2**

min. VGA, 10 MB HD, **dop.** 1 MB RAM, Sound Blaster, myš

PC

Milovníci rychlých kol. Příznivci závodů. Obdivovatelé silných automobilů. Přátelé vektorové grafiky. Hráči! Nový automobilový simulátor je na světě. Vytvořila jej firma ELECTRONIC ARTS a má stručný a výstižný název: CAR & DRIVER. Auto a jeho řidič.

Už zase! Takových už tady bylo! Řeknete možná a nezbývá než odpovědět: ano, opravdu. Automobilových simulátorů už tady skutečně bylo nepřeberné množství. Horliví příznivci závodů jistě uvítají každý nový přírůstek do sbírky, ale proč by se měl obyčejný (to znamená nijak nevyhraněný) počítačový hráč obtěžovat s dalším výtvorem z dlouhé řady vektorových simulací. V současné záplavě her se obyčejný smrtelník může snadno ztratit a bez pomoci dlouho a dlouho bloudit po křivolakých a zrádných pěšinkách podprůměrných a slabomyslných her, aby občas narazil na osvěžující studánku v podobě skutečně kvalitního programu. Abychom vám hledání trochu usnadnili, pojďme se teď společně podívat na všechna „pro a proti" hry CAR & DRIVER.

CAR & DRIVER je hra pouze pro PC. Její autoři se plně zaměřili na využití rychlosti tohoto počítače při animaci vektorové grafiky a výsledek stojí za to; naprosto plynulý pohyb po skutečně detailně propracované krajině plné realistických podrobností. Rychlejší PC stíhají neuvěřitelné množství detailů (jejichž úroveň lze pochopitelně nastavit, jak jsme již u takovýchto her zvyklí) při nezměněné rychlosti pohybu. Nechybí ani záplava vnějších pohledů, sledování závodu z letícího vrtulníku, „filmové" sestřihání z pohledů jednotlivých kamer, rozmístěných okolo trati. Při všech vnějších pohledech je autíčko vykresleno tak precizně a realisticky, že kulení očí je v tomto případě na místě a není ze společenského hlediska zavrženíhodné.

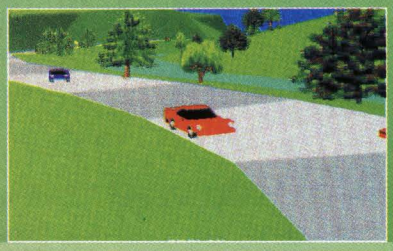
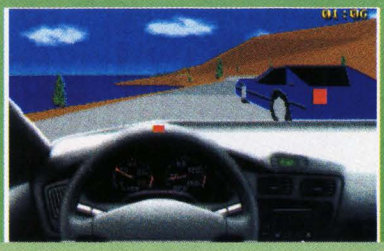
Tolik ke grafickému provedení. Nyní o hře samotné. Podtitul CAR & DRIVER zní „Zkušební jízda deseti nejlepších" a má pravdu. Hráč má totiž možnost účastnit se jízdy s jedním z deseti slavných vozů světoznámých firem. Nehybí zastoupení vozů Porsche, Lotus, Ferrarri, Mercedes, Chevrolette a dalších. Automobily nejsou provedeny v závodní, ale v obyčejné silniční úpravě - žádné spoilery, silné nárazníky, široké pneumatiky, pomalované karoserie, nic. Deset „obyčejných" osobních automobilů. Řeknete možná, že to už tady také bylo - vzpomeňme na sérii TEST DRIVE firma ACCOLADE nebo LOTUS firmy GREMLIN. Ano, tady se také jezdilo s obyčejnými automobily, jenže chyběla možnost vnějších pohledů, která je u CAR & DRIVER jedním velikým plus. K dispozici je řada tratí, jejichž rozmanitost je až zarážející. Kromě závodních tratí můžeme svoje autíčko testovat i na obyčejné silnici v USA, na obrovském parkovišti si vyzkoušíme svou dovednost a na autokrosové dráze se trochu divočeji vydovádíme. Právě tato rozdílnost tratí zachaňuje hru od upadnutí do šedého průměru.

V rozsáhlé předvolbě si kromě úrovně detailů můžeme zvolit barvu automobilu, vybrat jednu z radiových frekvencí (bez soundblasteru nám však radio příliš radosti neudělá), nastavit obtížnost hry či rozhodnout o počtu jezdců na trati. Vynikající je rovněž možnost sériového propojení dvou počítačů; při hře dvou hráčů najednou se z již tak dobré hry stává fantastická zábava. Abychom ale nezůstali jen u chvály, řekněme si něco o oněch „proti". Za prvé je třeba zdůraznit, že ovládání automobilu je velice náročné. Než vám přejde do krve, jistě se dosyta zapotíte. Zpočátku mi dělalo problémy vozidlo vůbec udržet na silnici! Naštěstí je zde i volba jízdy mimo cestu; v tom případě je možné jezdit i po skalách svírajících s vozovkou téměř pravý úhel; to k vytváření „realistického dojmu" rozhodně příliš nepřispívá. Z vnějšího pohledu je prakticky nemožné automobil řídit, a tak se tyto atraktivní pohledy uplatní pouze při záznamu jízdy. Program umožňuje vysoké a nízké rozlišení (HI-RES/LO-RES). Při vyšším rozlišení bohužel z kabiny zmizí palubní deska i s volantem a směr lze určovat pouze podle kolečka v dolní části obrazovky. Ačkoli je hudba na poměrně slušné úrovni, zvuky jsou odpudivé a připomínají spíše řezání motorovou pilou. Pomůže jen ztišení zvuku...

I přes některé nedostatky je CAR & DRIVER hrou, která stojí za povšimnutí. Pro milovníky simulátorů byde jistě pravým rájem a pro nás ostatní alespoň roztomilou podívanou. Vždyť kdo by se nechtěl alespoň jednou projet některým z těch báječných vozů?

ICE

Hru k otestování poskytla firma VISION

VEIL OF DARKNESS

ZÁVOJ TEMNOT

78 %

SSI, 1993

grafika **2**, hudba **2**, nápad **1**, zábava **2**

min. 640 KB, VGA, 10 MB HD, 286 procesor

dop. 1 MB RAM, podporuje Adlib, Sound Blaster a Roland, myš

PC, MS DOS comp.

Další horror. Všude samá hrůza - Elviry, Waxworks, Vetřelci, Černá sekta a teď Závoj temnot. Hned je na světě hezky. Na rozdíl od ostatních členů redakce horror miluju a proto tahle recenze připadla právě mně. Tvorbu firmy Strategic Simulations Inc. (neboli SSI) jsme vám v Excaliburu málo představovali. Jejich hry jako Matrix Cubed, Dead Knights on Krynn nebo Dark Queen se nám buď nelíbily nebo jsme je nechápali, protože jsme neměli manuály. SSI však v současné době tvoří již na více polích a kromě Eye of the Beholder III se nedávno pustila i do překvapivě propracovaných 3D her ve stylu Last ninji III nebo Cadavera I, II. S trojrozměrnými chodičkami #z místnosti do místnosti# tyto nové programy nemají nic společného a Veil of Darkness je toho příkladem. Velice silnou stránkou této hry je opravdu propracovaný hrůzný motiv. Příběh navazuje na delší povídku z manuálu, ze které jsem vám kousek přeložil, aby jste věděli o co jde:

Zadržel dech a otevřel knihu. Bylo to, jako by otevřel víko rakve nebo odtlačil desku starodávného sarkofágu. Objevil se vánek, více iluze, nežli pocit, který jako by ledově ovíval jeho srdce. Plameny v lampách se rozkmitaly a jejich světlo pohaslo. Slova v knize byla napsána jazykem, kterému nerozuměl, rozuměl pouze vánku, ze kterého se stal vítr šeptající jeho jméno a volající ho k sobě. Ďábelské světlo knihy Agrippy se začalo rozlévat po místnosti. Podivnost celé situace způsobila, že Kairn přestal chápat, co je reálné a kde začíná přelud. Jako blýskavé zlato, přitahovalo světlo Agrippy Kairna blíže. Ponořen v této záři začínal rozeznávat jednotlivá slova. Viděl své jméno. A najednou, znenadání, pocítil, jako by po jeho zubech přejel nůž. Obrovská síla ho mrštila na podlahu a pocit ostré čepele v ústech setrvával. Jeho ústa se naplnila krví, ale on stále nic neviděl. Zatímco jeho ruce tápaly v prázdnotě hledajíc nepřítele, jeho rty ucítily rukojeť zbraně a řezavá bolest vnikla do jeho hrdla. Utrpení se rozdělilo do dvou proudů - první pronikl do jeho mozku a druhý strašlivou silou řezal jeho srdce, plíce a střeva, mísíc jejich krev na svém ostrém břitu...".

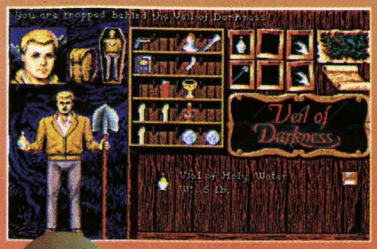
Veil of Darkness je typickým příkladem toho, jak originální příběh a vzrušující atmosféra můžou zvelebit ne zrovna geniální systém zpracování hry. Jiné příklady takovýchto osvícených nápadů jsou např. hry Colony a Nether Earth na Sinclaira nebo Robin Hood či Supremacy na Amigu. Dokazují nám, že báječná grafika, animace a zvuky netvoří dobrou hru. Dobrá hra má mít hlavně svou vlastní ideu a její prostředí vás do sebe musí patřičně vtáhnout. Ve hře, o které nyní mluvíme, se jedná o boj s prokletým Kairnem, který byl zatracen při svém pokusu o zkoumání knihy Agrippy (viz. úryvek).

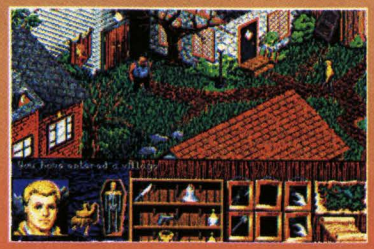
Hra začíná pádem vašeho letadla do údolí v horách, ve kterém se čas zastavil díky Kairnově kletbě. V údolí se nachází dvě vesničky plné přátelských obyvatel, které statečně bojují proti hordám vlků a přízraků, kteří je trápí ve dne v noci. Tito lidé žijí ve stylu osmnáctého století a na pád vašeho letadla pohlížejí jako na znamení boží. Staré proroctví o muži vašeho vzhledu a původu mluví jako o spasiteli. Jeden z obyvatel vám listinu s tímto proroctvím daruje a po jejím přečtení zjistíte, že se skládá z několika různých úkolů, které musíte splnit k úspěšnému ukončení hry. Jakmile některý úkol splníte, část proroctví se vypaří, takže máte neustále přehled, co ještě zbývá udělat. Přes všechny pomůcky, jako je automapování, proroctví či vesničané neváhající kdykoliv vám poradit, je hra dosti složitá a nemohu ji (zatím) dohrát do konce.

Veil je vlastně jakási adventura, ve které klasickým způsobem sbíráte různé věci, zkoumáte je, měníte s lidmi a používáte. Jediným rozdílem je, že svého hrdinu vidíte shora procházet 3D světem. Hra je slušně nakreslená, ale jak tomu již bývá, grafika trojrozměrných her se často opakuje a někdy bývá nepřehledná. U 3D programů typu Escape from Golditz nebo Indy IV - action bývá často problémem používání věcí, kdy váš hrdina musí stát na přesně určeném místě, jinak jsou všechny pokusy o použití předmětu marné. Ve této hře je zmínění problém vyřešen tím, že správnou věc můžete použít v jakékoliv části pokoje a váš hrdina sám dojde na patřičné místo a poradí si sám. Důležité je, že vás tahle hra rychle dostane do děje a za chvíli jste v údolíčku jako ryba ve vodě. Jako správný horror má Závoj temnot patřičnou špetku tajemna a hrůzy. Hrajete-li tuhle hru sami doma v noci, může na vás patřičně zapůsobit - na každého z vás samozřejmě jinak, někoho hrůza baví, někdo je apatický a někdo to nevydrží a uvolní jeden z inkriminovaných svalů svého těla. Ať již spadáte kamkoliv, hru si vyzkoušejte, třeba vám sedne.

ANDREW

Hru k otestování poskytla firma VISION



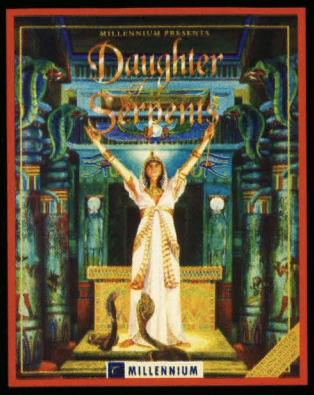


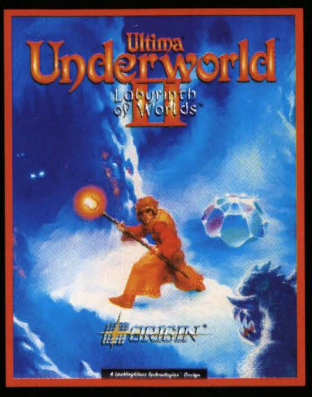
Největší český legální distributor strategických, válečných a akčních her, simulací a adventur.

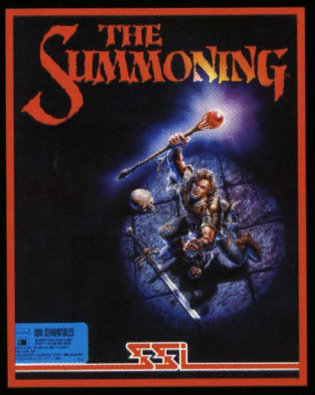
VISION

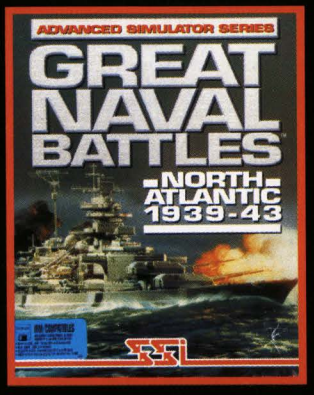
Ve Střešovičkách 1, 169 00 Praha 6
Tel. záznamník: 02/351158

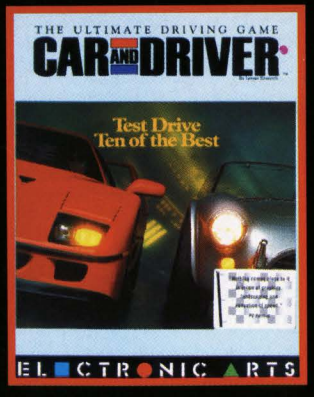
KDO TO MYSLÍ S HRANÍM VÁŽNĚ... MÁ ORIGINÁLY

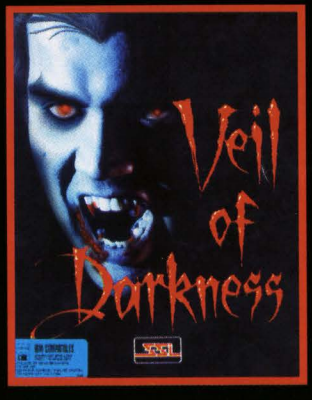












Zajistěte si dubnové novinky:	PC	AMIGA
STRIKE COMMANDER	1.590	
XENOBOTS	1.290	
X WING	1.390	
BETRAYAL AT CRONDOR	1.390	
ACES OVER EUROPE	1.390	
DUNE II	1.290	
KGB	1.290	1.190
INCREDIBLE MACHINE	1.290	
KING'S QUEST VI	1.390	
CHAOS ENGINE		1.190
REACH FOR THE SKIES	1.290	1.190
LEGENDS OF KYRANDIA	1.290	1.190

Dále nabízíme:		
ULTIMA UNDERWORLD II	1.290	
CAR AND DRIVER	1.290	
GREAT NAVAL BATTLES	1.590	
DAUGHTER OF SERPENTS	1.290	
POPULOUS II	1.290	
POPULOUS II PLUS		1.090
VEIL OF DARKNESS	1.390	
GARY GRIGSBY'S PACIFIC WAR	1.690	
EYE OF THE BEHOLDER	590	590
EYE OF THE BEHOLDER II	1.390	1.390
PROPHECY OF THE SHADOW	1.390	
THE SUMMONING	1.390	
THE IMMORTAL	990	
RAMPART	990	
ROME	1.190	990
SIEGE	990	
ULTIMA VII	1.290	
ULTIMA UNDERWORLD	1.290	
WING COMMANDER II	1.290	
WC II SPECIAL OPERATIONS	690	
V FOR VICTORY	1.190	

Závazně **OBJEDNÁVÁM** na dobírku tyto tituly: Objednávku posílejte na adresu VISION, Ve Střešovičkách 1, 169 00 Praha 6.

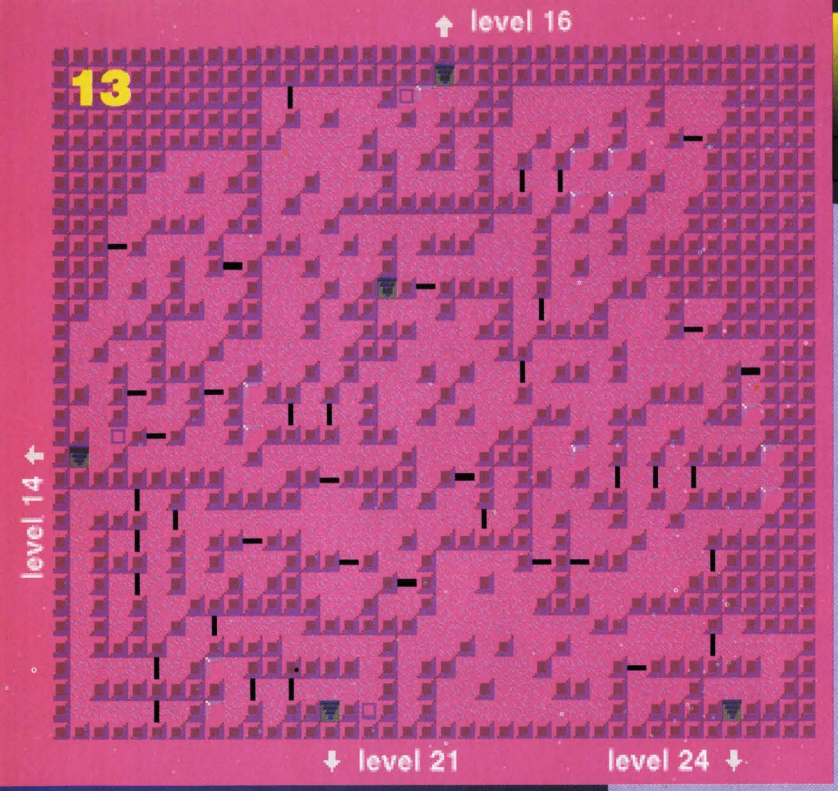
počet	titul	PC/Amiga	cena

Poštovné: 1 program 40 Kč, 2-3 programy 70 Kč, 4 a více 100 Kč. Vaše objednávka bude vyřízena do 2-3 týdnů.

		součet	
jméno	podpis	poštovné	
adresa		CELKEM	

BLACK

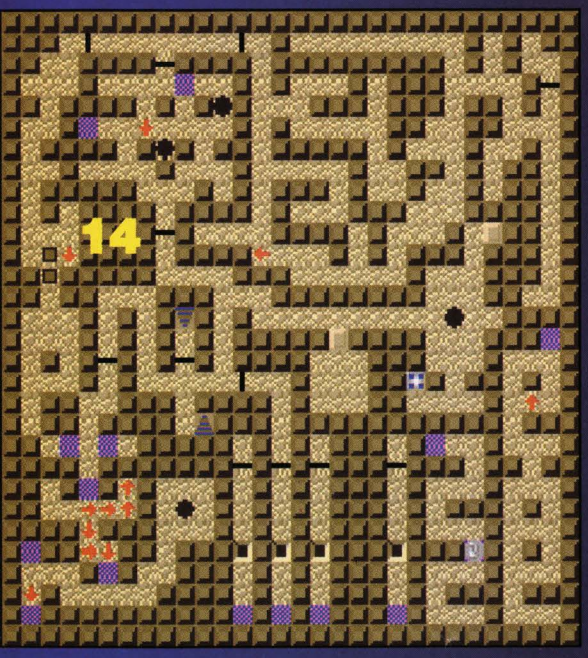
dokončení návodu



V minulém čísle EXCALIBURU jsme naše hrdiny opustili ve 12. patře, před vstupem do království Estorotha Painivera. Doufáme, že vám náš návod pomohl překonat všechny nástrahy a pasti, a tak se nyní můžeme společně vydat do další části dobrodružství. Tentokrát nás čeká...

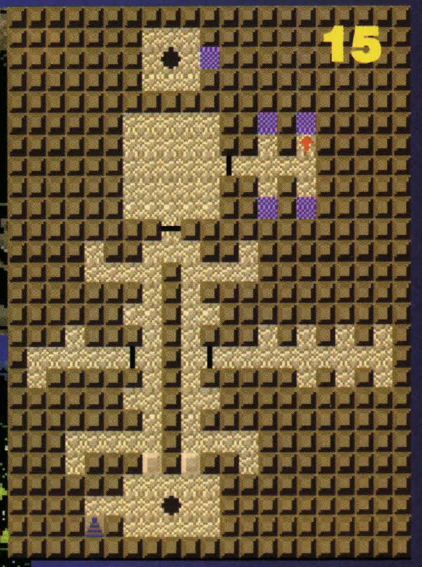
Hledání svatých artefaktů
Úrovně 13 až 26. Pod širým nebem.

Úroveň 13. Tato obrovská zóna je hlavní úrovní pro další dobrodružství. Z tohoto patra, které je na samém vrcholku Černé Krypty, vychází velkem šest cest. Jednou z těchto cest jsme přišli, druhou se odebereme přímo do sídla Estorotha. Zbývající čtyři cesty vedou do čtyř obrovských království Strážců artefaktů. Každý z těchto strážců vlastní jeden z ukradených artefaktů. Tvým úkolem je probojovat se k Strážcům a vyrvat z jejich pařátů všechny čtyři kouzelné předměty. Je možné začít s libovolným strážcem a zvolit jakoukoli cestu. Doporučujeme ale řídit se podle našeho návodu a procházet jednotlivé úrovně právě v uvedeném pořadí. V některých zónách je důležité vlastnit určité předměty, které lze najít v jiných úrovních (ve vodní úrovni jsou to helmy a prsteny vodního dýchání atd.). Vstup do každého království se otevře až po sebrání magické koule (ORB OF PLANES) a po položení této koule do výklenku ve zdi, ke kterému vedou teleporty nášlapných spínačů. Doporučujeme procházet jednotlivé úseky třináctého úrovně odděleně, aby nevznikl zbytečný zmatek při mapování. Ostatně, naší mapou se můžete řídit vždy.



Generál Beran
Úrovně 16 až 20. Do sídla démonického berana vede cesta na sever od hlavní místnosti. V level 13 se tedy vydej touto cestou, pobij pavouky a zelené nestvůry, najdi ORB OF PLANES a otevři cestu dolů. Boj s lidmi s podobou beranů začíná...

V level 16 se dej na západ a postupným spínáním spínačů na západní stěně odstraňuj snoupy a pobij útočící berany. V jednou místě narazíš na „hladovou zeď". Bez obav ji znič za pomoci normálních zbraní. Pozor, její kousnutí znamená skoro jistou smrt! V jednom výklenku je sekera. Pokud si chceš ušetřit četná zranění, nech ji odpočívat na jejím místě. Nakonec najdeš klíč (SILVER KEY). Odemkni dveře, zabij kousající zeď a odstraň past na zemi. Předtím použij kouzlo DETECT TRAP a na odstranění REMOVE TRAP. Ve dveřích na východě je jeden z tvrdších nepřátel. Zabij tohoto divokého berana a získáš klíč (STONE KEY). V této místnosti se nachází rovněž Štít Noci (NIGHT SHIELD), který ti poslouží jako ochrana proti zloději duší (viz níže). Odemkni dveře na severu, přečti si důležitý svitek a propadni otvorem uprostřed místnosti do dalšího podlaží.



V úrovni 18 se řiď podle mapy, za průchozí zdí přepni spínač, dej se na jih, odstraň kouzlo (REMOVE GLYPH) a najdi druhý spínač na zdi. Zabij hladové zdi a nakonec najdi klíč (O-KEY). Na otázku na stěně odpověz podle svitku z level 16 (odpověď je „NINTH") a vydej se vzhůru do level 17.

Hned na začátku se utkej s kousající zdí, projdi dveřmi na východě a zabij silného berana. Získáš další klíč (IRON KEY). Ve výklenku přepni spínač. Západní dveře odemkni železným klíčem (IRON KEY), zabij zeď a daj si pozor na nášlapné pasti (DETECT TRAP). Odstraň kouzlo (DISPELL MAGIC) a otevři dveře (O-KEY). Vydej se vzhůru do level 16, zabij zeď, propadni do level 17 a vyjdi znovu do level 16, tentokrát jiným schodištěm. Dej pozor na past a seber další klíč (STONE KEY). V level 18 odemkni tímto klíčem dveře uprostřed a projdi vzhůru až k teleportu do level 19.

V 19.patře následuj „cestu pravdy" a vyhýbej se neviditelným teleportům. Můžeš se řídit buď podle svitku z level 17 nebo podle naší mapy. Po schodech sestup do poslední, dvacáté úrovně a v souboji na život a na smrt zabij Generála. Po jeho smrti získáš dva klíče (PIN KEY), AMULET OF POWER a BELT OF SUSTENANCE. Pomocí klíčů odemkni dveře na severu, za průchozí zdí najdi svitek a s jeho pomocí odstraň kouzlo (DISPELL MAGIC). Otevři dveře a vezmi první z artefaktů, meč bojovníka Runeteka, bájný VORTEX. Seber jestě klíč od pokladnice v level 13 (OCTA KEY) a pomocí teleportu v level 19 se vrať zpět do třináctě úrovně. Pomocí OCTA KEY můžeš odemknout pokladnici a získat řadu užitečných předmětů.

Království Medúsy
Úrovně 24 až 26. Tentokrát se utkáme s Medúsou, přesněji řečeno s její hlavou. Bude to bitva těžká a dlouhá. Úkolem je získat 3 zrcadlové klíče (MIRROR KEY) a zabít Medúsu. Tak do toho. Až se vynadíváš na zkamenělé sochy svých neúspěšných předchůdců, vydej se přímo do království Medúsy.

Obrovský prostor je potřeba nejprve vyčistit od malých poletujících příšerek. Doporučuji mít v zásobě několik teleportačních kouzel, vejít do prostoru, pobít pár potvor a v kritické situaci (když se Medúza přiblíží) se rychle teleportovat do bezpečí a zhojit svoje rány. Až bude prostor trochu čistý, seber klíč v jihovýchodním rohu prostoru (GREENHOLD KEY) - na mapě vyznačeno dvěma šipkami. Na východní straně najdeš teleport. Přenes se tedy do zelené úrovně 26. Tady je spousta pastí na zemi. Stačí ale do výklenku na začátku položit požadovaný prsten a pasti zmizí. Pokud zrovna prsten nemáš, zkus položit RING OF INTELLIGENCE. Pokud pasti nezmizí, budeš je muset postupně odstranit kouzlem, dokud nezískáš vytoužený klíč (EYE KEY). S klíčem se vrať zpět do level 24.

Na západní straně prostranství jsou dveře vedoucí ke třem teleportům. Použij prostřední teleport. V dalším prostoru získáš důležitý svitek (POSSESSION SCROLL), pokud projdeš sérií průchozích zdí. V jihozápadním rohu najdeš malý spínač. Sepni jej. Jediné dveře v místnosti odemkni (EYE KEY) a vejdi. Najdeš první klíč (MIRROR KEY). V jedné části místnosti je past z děr v zemi. Propadni dolů do level 25 a nejdeš další klíč (EYE KEY). V severní části hlavní místnosti jsou dveře na EYE KEY. Odemkni je a získáš druhý MIRROR KEY.

Dvakrát vstup do dveří na východě hlavní místnosti; podruhé se teleportuješ do místnosti spínačů. Postupným přepínáním jednostlivých spínačů otevírej další cesty, na jejichž konci najdeš třeti MIRROR KEY. Se třemi klíči odemkni troje dveře v centru hlavní místnosti. Tady najdeš magický štít (MIRROR SHIELD) a OCTA KEY od pokladnice. S pomocí štítu znič Medúzu (pravým tlačítkem myši před její tváří ji vystrašíš jejím vlastním obrazem). Štít musíš mít ovšem v pravé ruce jako zbraň. Po zničení Medúzy získáš druhý artefakt, FORCEHAMMER, kladivo kněze jménem Kaolic. Vrať se do level 13, pomocí OCTA KEY otevři pokladnici a připrav se na další dobrodružství.

Zloděj duší
Úrovně 14 a 15. Do této úrovně vedou dveře ze západní části třináctého podlaží. Před vstupem do království mrtvých jednu radu. SOULTAKER, tak se jmenuje jediný obyvatel tohoto smutného místa, má zálibu v duších zemřelých. V jediném smrtícím úderu je schopen vysát duši v podobě diamantu (DEATH GEM) z kteréhokoli smrtelníka. Takto zabitý člen party již nelze oživit, protože chybí jeho duše, k oživení tolik potřebná. Proto musí být každý chráněn speciálním kouzlem, případně magickým předmětem. Nejlepší ochranou je amulet s černým kamenem jménem GUARDIAN. Další ochranou je Štít Noci (NIGHT SHIELD) z level 16, případně kouzlo ze svitků (POSSESSION SCROLL). V každém případě musí být každý člen party chráněn POSSESSION PROTECTION. Kdykoli v bludišti narazíš na Soultakera, ze všech sil na něj útoč a podaří se ti jej na chvíli zahnat. Zabít ho ale můžeš pouze v jeho komnatách v level 15. Tak do toho!

Úkolem 14. podlaží je získat tři koruny (SKULL CROWN) a klíč od temnoty (DARKNESS KEY). Každá koruna je ukryta za jednou ze tří cest z hlavní místnosti. Je nutné postupovat přesně podle návodu, chceš-li si ušetřit spoustu nepříjemností. Nejprve najdi tajnou místnost a z truhly seber tři klíče (POSSESSOR KEY). Projdi dveřmi na východě hlavní místnosti (odemkni je POSSESSOR klíčem) a připrav

90%

Electronic Arts, 1992

grafika **1**, hudba **2**, nápad **2**, zábava **1**

A500, PC

CRYPT

se na trochu rychlého pohybu. Je tady několik souběžných chodeb, ve kterých se postupně objevují otvory. Jestli si chceš ušetřit zdlouhavé teleportování, postupuj takto. Až se poprvé teleportuješ doprostřed další chodby, rychle se otoč na sever, proběhni dveřmi a na stěně přehoď spínač. Na nic nečekej, otoč se k jihu a doběhni až k teleportu ještě předtím, než se v podlaze objeví otvor. Tuto akci opakuj až do té doby, než se teleportuješ k první koruně (SKULL CROWN). Vrať se zpět do hlavní místnosti.

Projdi dveřmi na západě. Počkej až teleport na západní straně zmizí, jdi na západ a sepni spínač. Rychle na východ, sepnout druhý spínač a proběhni na jih, než se teleport znovu objeví. Další teleport na jihu deaktivuješ tak, že rychle proběhneš východní záhyb (na mapě vyznačeno šipkami) a potom se dáš znovu na jih. Tady získáš důležitý svitek (GLYPH SCROLL, level 21). Použij jižní teleport na západní straně místnosti. Nejprve sepni spínač na jižní straně pilíře a potom sloup několikrát oběhni. Místnost se dvěma pilíři uprostřed musíš několikrát proběhnout tzv. „do osmičky" a to v obou směrech. Až se ti to podaří, získáš druhou SKULL CROWN.

Projdi dveřmi na severu. Použij teleport ve východní části a sepni spínač. Počkej dokud se zeď na východě nepohne a sepni spínač. Pozor, přijdeš o všechny věci, a proto měj v zásobě dostatek bojových kouzel! Zmizí sloup na severu. Přepni spínač a kruhy z lebek odstraň svitkem (GLYPH SCROLL, level 21). Jdi na sever, otevři dveře na západní straně a vstup dovnitř. Na jihu nejprve pomocí nášlapného spínače odstraň zeď a teprve potom spínač deaktivuj malým tlačítkem na zdi vedle. Získáš klíč (Z- KEY). Tímto klíčem odemkni dveře na východě severní chodby. Přepni vyznačený spínač a získáš další klíč (POSSESSOR KEY). Postupným spínáním spínačů na stěnách se dostaneš až do severovýchodního rohu. Dveře tady odemkni pomocí POSSESSOR KEY a dostaneš třetí SKULL CROWN.

Všechny tři koruny polož na hlavy lebek ve východní části hlavní místnosti a získáš klíč od temnoty (DARKNESS KEY). Tímto klíčem otevři dveře uprostřed a připrav se na setkání se Zlodějem duší.

V patnáctém podlaží projdi průchozí zdí a na severu se utkej se Soultakerem. Po jeho smrti získáš Klíč Duší (SOUL KEY). Tímto klíčem odemkni dveře na východě a použij správný teleport (vyznačen šipkou). Odměnou ti bode SOUFREEZER, další z artefaktů, majetek mocného kouzelníka jménem Dvegar, padl pro záchranu světa. Pomocí klíče OCTA KEY otevřes Dvegarovu pokladnici v level 13.

Pán Moří

Úrovně 21 až 23. Před vstupem do podmořského království připrav všechny členy party na vodu. Použij prsteny dýchání (RING OF WATER BREATHING), Tritonovy helmy (HELM OF THE TRITON) a lektvary (POTION OF WATER BREATHING). Před vstupem by u každého člena skupiny měl svítit modrý čtvereček dýchání pod vodou. Vstup do této úrovně je za dveřmi na jihu hlavní místnosti. Nakonec malé upozornění - v této vodní zóně z pochopitelných důvodů nefungují „ohnivá kouzla". Tato úroveň je poměrně rozsáhlá, nicméně velice jednoduchá. Z hlavní místnosti vedou čtvery dveře; za každými se skrývá jeden ze čtyř perlových klíčů (BLACK PEARL KEY). Je lhostejné, v jakém pořadí budeš jednotlivé klíče získávat. My půjdeme pro přehlednost po směru hodinových ručiček. Za dveřmi na severozápadě; nášlapný spínač na zemi otevírá dveře na západě - za nimi je lektvar vodního dýchání. Dveře na východě se otevírají a zavírají velmi rychle. Proto je nutné celou cestu rychle proběhnout až na konec k perle. Perlu polož do mušle a získáš první klíč (BLACK PEARL KEY).

Dveře na severovýchodě postupně otevírej a zavírej; přesně tak, jak je uvedeno na svitku. Postupným otevíráním a zavíráním se otevírají nové a nové cesty. Až najdeš perlu, polož ji do mušle a získáš druhý BLACK PEARL KEY.

Za dveřmi na jihovýchodě projdi několik tajných místností až najdeš HELM OF THE TRITON. Před schodištěm do další úrovně je stráž. Zabij stráž a vezmi dva klíče (GOLD OCTA KEY). Sestup do vězení v level 22. Osvoboď vězně, přepni spínač na zdi a vystup do „suché" úrovně 21. Tady najdeš další perlu a prsten vodního dýchání. Perlu polož do mušle v zatopené 21. úrovni a s třetím BLACK PEARL KEY se vrať zpět do hlavní místnosti.

Otevři dveře na jihozápadě, najdi perlu a polož ji do mušle. Získáš poslední BLACK PEARL KEY.

V západní stěně hlavní místnosit jsou dveře. Postupně je odemykej pomocí perlových klíčů. Sestup do úrovně 23. Po vyčerpávajícím souboji jistě Pána moří poraziš. Po jeho smrti najdeš OCTA KEY a bílý klíč (WHITE PEARL KEY). S tímto klíčem můžeš odemknout dveře uprostřed zóny 21 a najít poslední ze svatých artefaktů, magický štít PROTECTOR slavného člena cechu druidů, moudrého muže jménem Oakraven. Čest jeho památce.

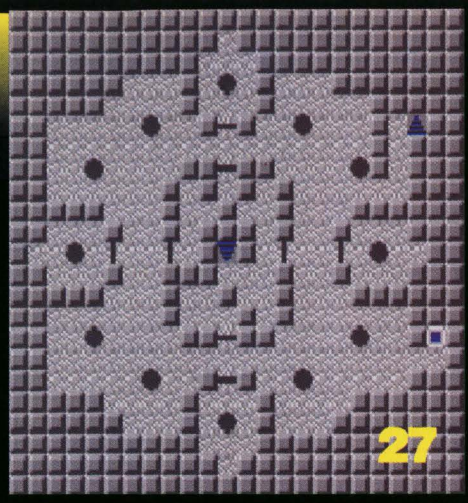
Teď se již můžeš vydat do středu 13. úrovně. Najdeš tady čtyři spínače, jejichž postupným přepínáním odstraníš zdi. Nakonec budeš přenesen do 14. úrovně, odkud tě čeká cesta to vlastní Černé Krypty.

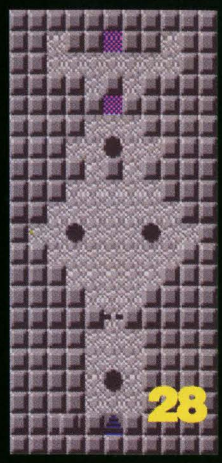
Část Sedmá: Velké finále aneb Estoroth a jeho miláčci

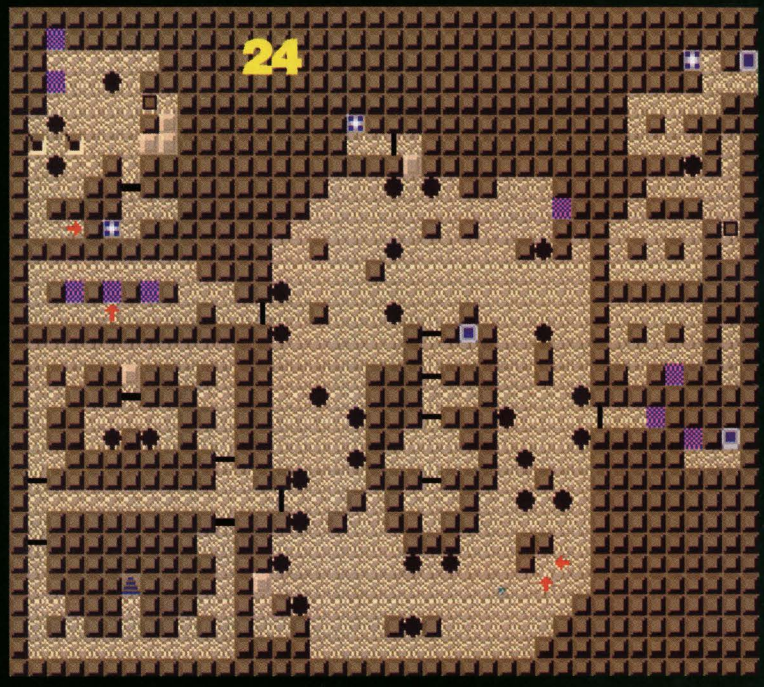
Úrovně 27 a 28. Šedá úroveň 27 je sídlem temných rytířů, strážců Estorothova sídla. V sále jsou dva osamocení. Nepokoušej se je porazit oba najednou! Až bude prostor čistý, musíš vylákat ještě čtyři další z jejich komnat. Princip je jednoduchý; stačí otevřít, zavřít a znovu otevřít jedny z dveří v sále; v boji s rytířem netřeba radit. Po zabití všech čtyř rytířů získáš dohromady čtyři klíče (RUBY KEY). Pomocí těchto klíčů odemkni dveře uprostřed. Po otevření posledních dveří je cesta do komnat Estorotha volná...

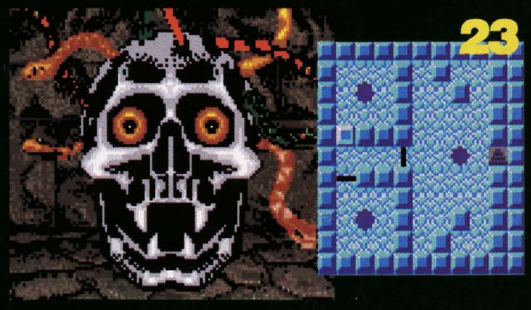
Boj s Estorothem není příliš náročný ani obtížny ani dlouhý. Pokud ovšem člověk ví, jak na to. V předchozí části jsi nalezl čtyři artefakty - ozbroj jimi tedy odpovídající postavy: bojovník (FIGHTER) nese VORTEX a kněz (CLERIC) bojuje kladivem (FORCEHAMMER). Druid chrání partu PROTECRORem a kouzelník (MAGIC USER) používá zmrazovač duší (SOULFREEZER). Když jsou postavy takto vybaveny, vstup do komnaty Estorotha. Než však artefakty znovu získají svou kouzelnou moc, musí být Estoroth oslaben. Proto používej k boji nejprve meč a kladivo. Po několika úspěšných zásazích se předměty změní - získají magický lesk a začnou modře žhnout. Nejprve skupinu ochraň pomocí PROTECTORU. Potom použil na Estorotha SOULFREEZER a zmraziš jeho pohyb. Využij magické schopnosti VORTEXu (pravým tlačítkem myši) a do pekla Estorotha pošli magií FORCEHAMMERu (pravé tlačítko myši).

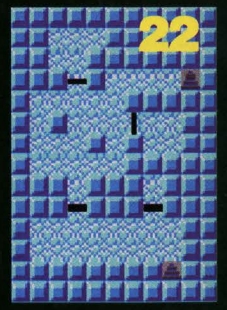
Uff, to byla ale fuška. Máme to za sebou, Estoroth se smaží v pekle, Černá Krypta je rozbořená a země Astera je opět svobodná. Na brzkou shledanou, třeba u BLACK CRYPT II se těší **ICE**

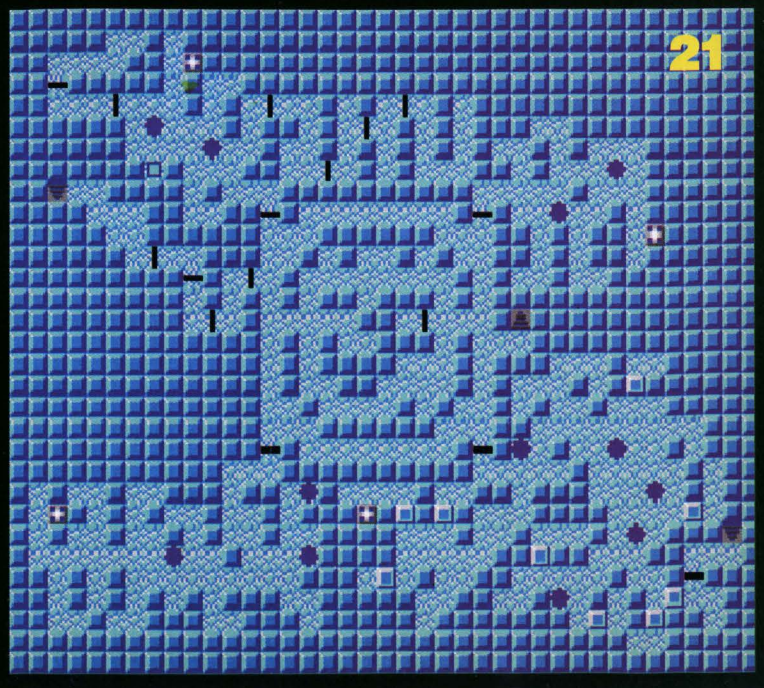


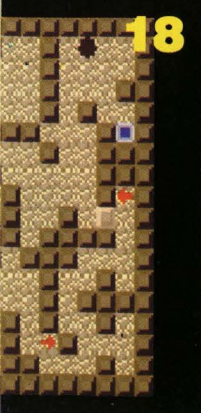


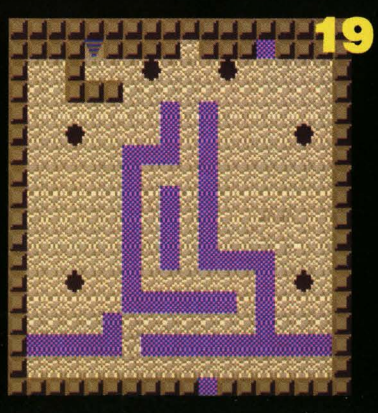


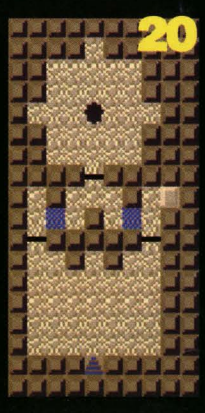


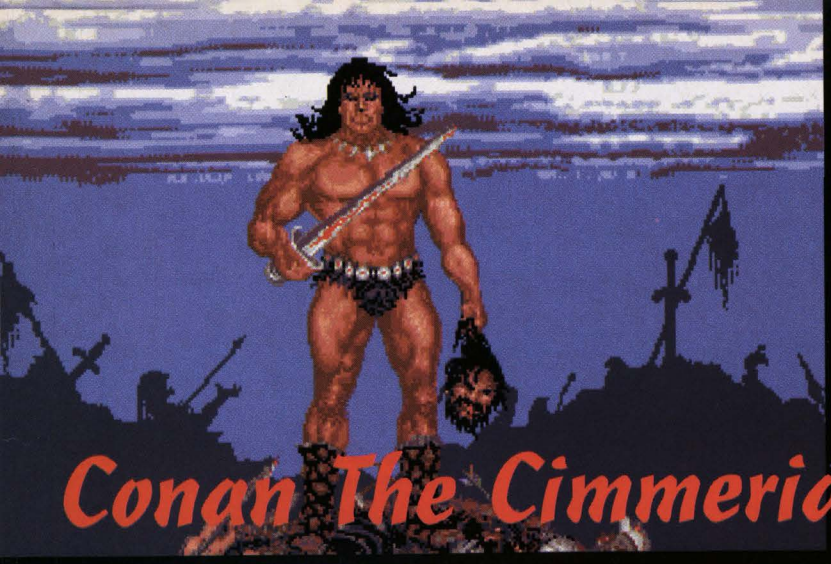












Conan The Cimmerian - dokončení z čísla 12

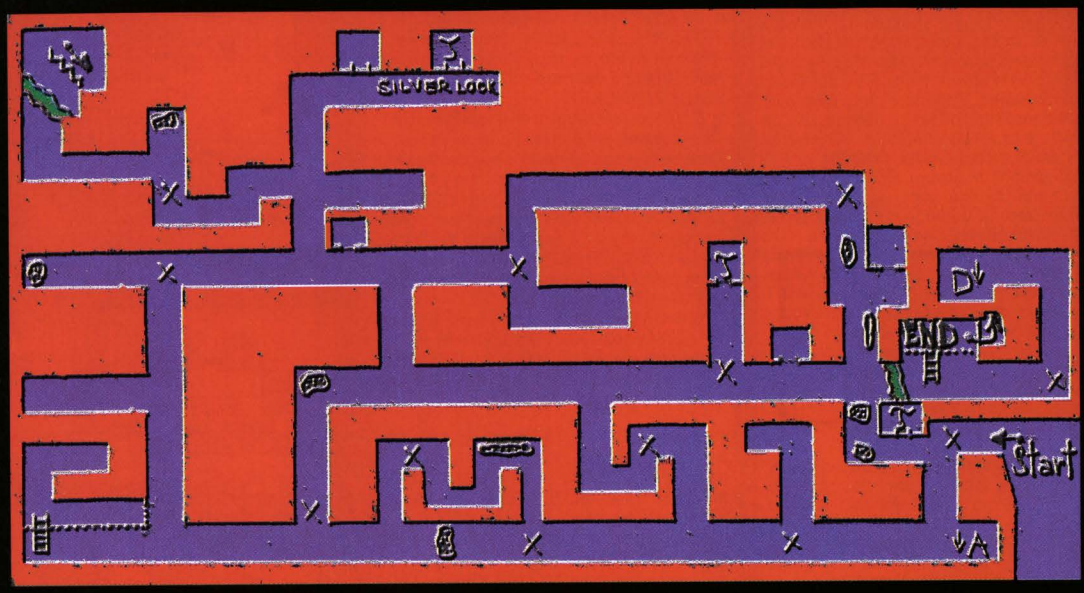
Pozdě, ale přece přinášíme dokončení řešení na Conana od Virgin Games. Neustále jsem jeho sepsání odkládal a takhle to dopadlo. Omlouvám se všem pařanům, kteří se do Conana pustili podle začátku návodu a zůstali viset ve vzduchu.

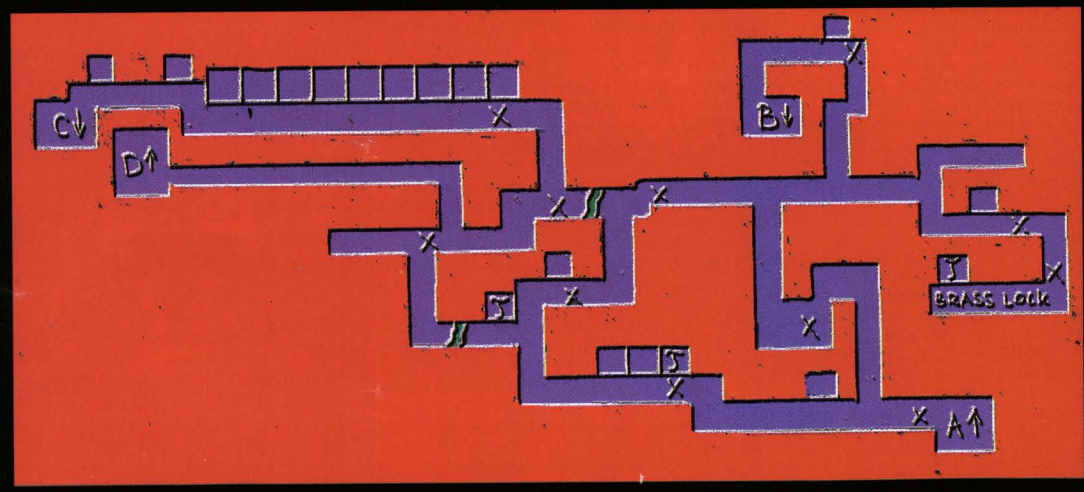
Na konci první části návodu se náš hrdina Conan vrátil ze země džunglí zpět do města Shadizaru. Dalším cílem vašeho putování je tedy Zamora, jejíhož vládce sídlícího v podzemním paláci musíte zničit. Po cestě do Zamory potkáte umírajícího muže, jehož informace vyslechněte. Do zdánlivě nedobytného Zamorského paláce se dostanete tajným vchodem, který se nachází šest umrlčích hlav od levého konce hradní zdi. Uvnitř naleznete složité bludiště s poněkud nepříjemnými pastmi, ze kterých musíte vylézat po svém lanu. Nyní se orientujte čistě podle mapy. V podzemí naleznete mnoho pokladů, utkáte se s mnoha nepřáteli a nakonec se dostnanete do trůní místnosti neviditelného mága. Souboj s ním je dosti tuhý, ale nakonec ho zdoláte. Po splnění tohoto úkolu se vraťte do Shadizaru a promluvte si s Mrhanem (viz mapa v první části návodu). Pošle vás do města Larshy, kam se musíte ihned vydat.

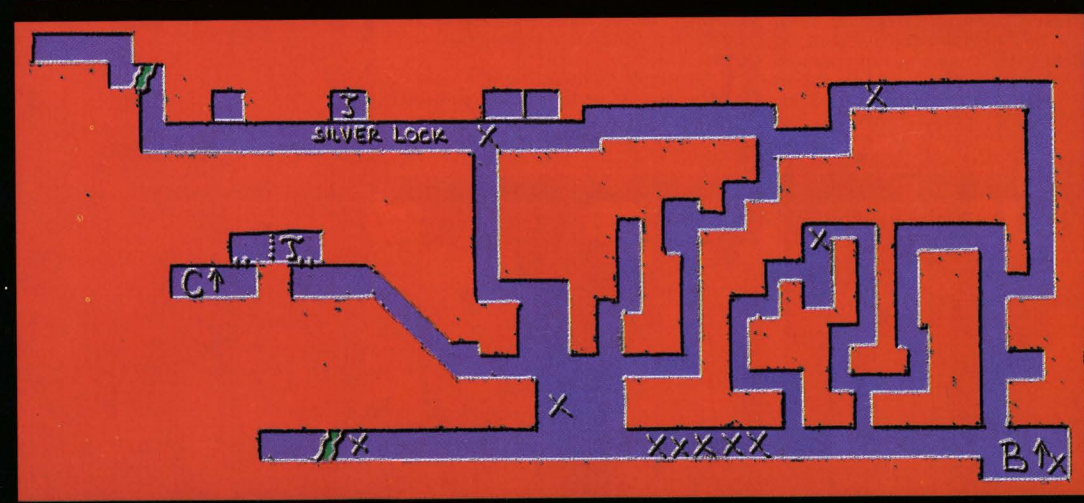
Nepřátelští obyvatelé Larshy jsou zdánlivě neporazitelní, avšak po chvíli hledání naleznete v jihovýchodní části města baziliščí meč (Lizard sword), se kterým půjde všechno jak po másle. Kromě tohoto meče zde můžete najít i mnoho jiných pokladů vesměs nepotřebných k dohrání hry. Jedinou vyjímkou je mramorový klíč (Marble key), který se nachází v budově uprostřed města. S tímto klíčem se vraťte do Shadizaru a jděte přímo do královského paláce. Jeho prostřední bránu si odemkněte mramorovým klíčem a probijte si cestu až ke guvernérovi. Guvernér je tuhý protivník, ale za chvíli podlehne a vy můžete trochu poodhrnout gobelín na stěně a najdete klíč Skeleton Key. V žádném případě neberte Amonův prsten, toho se můžete dotknout až později. Vraťte se do Larshy a dejte se jihovýchodně od brány. Vylezte na střechy a dojděte až na místo zvané Scriptorium. Zde seberte listinu Scroll of Skelos, se kterou jděte zpět do královského paláce a teprve nyní vezměte Amonův prsten.

Vaše další a poslední cesta povede do prokletého města Tarantia. Ničím se nezdržujte a jděte přímo do paláce. Ocitnete se v bludišti místností. Postupujte takto: jděte doprava, nahoru, doprava, nahoru, doprava, seberte klíč, 5x doleva, klíčem odemkněte dveře, nahoru, seberte klíč Brown key z jámy a po laně vylezte ven. Pokračujte doprava, nahoru, doprava, otevřte dveře s Brown key, doprava, doprava, zabijte strážného a seberte mu klíč Green key. Jděte nahoru, 4x doleva, doprava a odemkněte dveře s Green key. Stvůru zabijte Ruby amuletem a skrz koberec vylezte nahoru. OVER.

sestavil **ANDREW**







ČAU PAŘANI! Omlouváme se za chybu v titulku, lidé odpovědní za nadpis byli již po zásluze potrestáni. Takže: **VÁŽENÍ ČTENÁŘI**, přicházíme k vám poněkud opožděně s další sérií odpovědí na vaše dopisy. V úvodu této rubriky se ale musíme omluvit, za politováníhodný nedostatek v předchozím čísle. Neustále jsme totiž byli zahlcováni záplavou dopisů, které nám vyčítaly nepravidelnost vydávání. **Excalibur** vycházel v intervalu dvou a více měsíců. Tento nedostatek sice nebyl zapříčiněn námi, redakcí vašeho **Excaliburu**, ale **„souhrou nepředvídatelných okolností"**. Situace se ale trochu změnila (zamysleli jsme se nad vašimi připomínkami), a tak jsme v rychlém sledu vychrlili několik **Excaliburů** v rekordně krátkém termínu. Snad vás tento fakt trochu potěšil, i když na druhou stranu - ani tentokrát jsme nesplnili vaše požadavky a nebyli jsme měsíčníkem nýbrž tzv. **„půlměsíčníkem"** (vida jak je ta čeština záludná). **Předchozí číslo (č.15)** šlo do tiskárny již v době, kdy se na pultech objevily první **výtisky Excaliburu číslo 14**. Proto jsme nestihli reagovat na aktuální dopisy týkající se 14. čísla, protože tyto dopisy ještě nebyly napsány. Obdobná situace je i tentokrát; my tentokrát rubriku nevynecháme a budeme se zabývat především vašimi dotazy a některými připomínkami ke 14. číslu. Tak jdeme na to:

Začneme dopisem, který nás potěšil a povzbudil snad ze všech nejvíce. Nezbývá než citovat našeho čtenáře **Petra N. z Děčína**, který nám vyčítá: „Vaší zásluhou se rodinné vztahy komplikují; je třeba trávit bezesné noci čučením do bedny (kterou náš čtenář na jiném místě nazývá rovněž Kouzelnou Kalkulačkou) a vlastní manželka, místo toho aby vám poradila jak s LARRYm II vylézt po vylovení podprsenky z bazénu, s vámi dokonce odmítá vůbec komunikovat". Díky za báječný dopis a za pochválení naší práce. Děláme co můžeme. Mimochodem, obrázek kokpitu na třetí stránce v čísle 13 je ze hry **WING COMMANDER II** - recenzi otiskujeme dodatečně v tomto čísle (nevešlo se...) a omlouváme se všem těm, kteří tuto hru hledali v číslech předchozích. **Petru N.** přejeme hodně úspěchů v dalších počítačových hrách a v přesvědčování manželky, že to jsou opravdu **JEN hry**.

Náš čtenář **Ivo H. z Tlumačova** má dotaz: co dělat v šestém patře hry **DUNGEON MASTER** - místnost se čtyřmi výklenky na začátku. Tady je odpověď: všimni si, že u výklenků jsou rovněž krátké veršované nápisy (hádanky). Odpovědí na tyto hádanky jsou předměty, které se pokládají právě do těch čtyřech výklenků. Po přečtení a přeložení hádanek je odpověď víceméně jasná, ale přesto - jde o předměty: **luk (BOW), zrcátko (MIRROR), mince (COIN) a diamant (JEWELL).**

Jan a Jaroslava P. z Jílového nám zaslali úžasný a zcela vyčerpávající popis odchylek a jiných možností postupu při hře **INDIANA JONES IV**. Nestačili jsme kulit oči a divit se, o co všechno jsme při jednom sehrání přišli. Je vidět, že Indy je hrou ne na jedno odpoledne a jednu hru, ale na několik týdnů a spousty variant hraní. Pokud jde o návod - omlouváme se, ale v tomto čísle již skutečně není ani kousek místa, otiskneme jej v některém z dalších Excaliburů. Snad jen kratičkou ukázku, která nás velmi zaujala: **„Ve verzi se Sofií** ... Zajímavým pokusem může být nechat **Sofii** jejímu osudu a po vyražení dveří robotem jít přímo do středu **Atlantidy**; když osamocený **Indy** přesvědčí profesora, aby se sám proměnil v boha, přeruší ho **Sofie** ovládnutá **Nur-Ab-Salem**, pro kterého nebyly mříže ani voják žádnou překážkou. **V boha se promění Sofie a Indy prchá** na ponorce sám."

Když už jsme u **JONESE, Mr.Lasky** (to je přezdívka našeho čtenáře), který nám poslal důležitou radu: Při spouštění **„Božského stroje"** na samém konci hry měl, stejně jako řada z vás (i z nás ovšem, my jsme na kombinace vyzráli - vyzkoušeli jsme všechny) problémy s kombinacemi tří disků. Pokud se ale vrátíte na lávové pole k pobořenému mostu, najdete na zdi podivnou kruhovou malbu, která výrazně připomíná právě tři disky. Díky za radu, vida co všechno jsme ještě v prvotní euforii přehlédli.

Michal H. z Mariánských lázní má problémy ve **FLASHBACKU level 2**, **čtvrtá mise v JOB CENTER**. Ačkoli v tomto čísle otiskujeme kompletní návod, odpovíme ihned (alespoň nemusíš číst celý ten nudný návod!) - v rektoru je několik zdířek pro zasunutí karty, musíš dojít až k té úplně napravo a kartu vyměnit. Rychlost je to, o co tady jde.

Řada z vás uvažuje o koupi originálních her, ale neví, pro kterou se má rozhodnout. Řešením by bylo otiskovat v každém čísle kratičké minirecenze všech dostupných her s naším hodnocením, podobně jako například v anglickém **AMIGA POWERu** či jiných západáckých časopisech. Pro nás by nebylo zřízení takové rubriky problémem, ale než začneme potřebujeme znát váš názor: **domníváte se, že můžeme „zaplácnout" stránku či dvě takovými popisky her, nebo byste raději místo toho četli návody a recenze?** Pište, těšíme se na odpovědi.

Skončíme vzletně, citátem z dopisu, který nám zaslal jeden z našich nejmenovaných čtenářů, tak tedy:

Ať je chod vašich počítačů bezporuchový, software ohromný, různorodý a požitkuplný a ať vás nikdy neschvátí vztek a beznaděj u žádné gamesy.

Co dodat, ahoj u dalšího čísla.

Vaše Redakce

```
LOG ON.....
LOAD BIOS V.7.2....
INSTALL COMPLETE

PROJECT:GAME CENTER
RUN
```

Velice nás těší zájem z vaší strany o projekt **GAME CENTRUM**. Děkujeme za vaše ohlasy, které se neustále k naší velké radosti množí a prosíme o strpení. Zatím čekáme, až se nashromáždí dostatečný základ uchazečů o práci na vývoji **GAME CENTRA**, abychom mohli zahájit konkursní řízení. Zatím nám tedy vy, potenciální zájemci o práci na vývoji, telefonujte na naše redakční číslo 02/80 32 47, linka 29 nebo pište na známou adresu. Včas vás budeme informovat o zahájení výběrového řízení, ve kterém bude vytvořen tým pro práci na projektu.
Pro ty z vás, kteří ještě neví, co to GAME CENTRUM vlastně je, doporučujeme přečíst si článek v Ex.15. Základní idea GAME CENTRA je tato: vytvoření střediska, ve kterém by se více hráčů najednou účastnilo jedné jediné hry na sériově propojených počítačích. Bude se jednat o složitou hru, pravděpodobně něco mezi ADVENTURE, DUNGEONS and DRAGONS a Virtuální realitou. Z tohoto důvodu sháníme nejen programátory schopné takový systém vytvořit (hardwarové i softwarové zabezpečení poskytuje v plné šíři pražská firma A-B-Comp a.s.), ale i jakékoli vaše nápady, připomínky, návrhy, jak by tento projekt mohl fungovat a vypadat. Chceme vytvořit GAME CENTRUM od vás pro vás. Pište, telefonujte, faxujte.
Na další spolupráci se těší **Excalibur a firma AB Comp a.s.**

```
GAME TERMINATED
LOG OFF...
```

Jak si dát řádkový inzerát do Excaliburu?

1. Pečlivě si promyslete text inzerátu a rozhodněte se, zda nevynikne lépe ve zvýrazněném textovém formátu. Obyčejná řádková inzerce je v ceně **20 Kč**/řádek. Řádková zvýrazněná inzerce stojí **50 Kč**/řádek.

2. Pak čitelně vyplňte předkreslený obrazec o šířce **32 čtverečků** na čtverečkovaném papíře.

3. Vezměte **složenku typu C**, vyplňte částku v Kč, adresáta (PCP - EXCALIBUR, Postbox 414, 111 21, Praha 1), odesílatele (to jste Vy nebo Vaše firma) a nezapomeňte na zadní stranu složenky do sloupku **"Zpráva pro příjemce"** napsat **"Inzerce EXCALIBUR"**.

4. Složenku zaplaťte na poště a nechte si tam hned okopírovat ústřižek.

5. Kopii ústřižku složenky dejte společně s napsaným inzerátem do obálky a nejlépe doporučeně odešlete na adresu **PCP - EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.**

Prosíme Vás o uhrazení inzerátu složenkou typu C na adresu: PCP - EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.

	Inzerát:
Obyč.inz.napiš na čtverečk.papír.	1ř.=20 Kč
1řádek=max.32 znaků.Počet řádek	2ř.=40 Kč
neomezen.Pak sečti počet řádek,	3ř.=60 Kč
vynásob částkou 20Kč=cena inz.	4ř.=80 Kč
Zvýraz.inz.dtto,ale počet řádek	1ř.=50 Kč
násob částkou 50Kč.Výsledek je	2ř.=100 Kč
cena inzerátu, tu napiš na slo-	3ř.=150 Kč
ženku a pošli na adresu PCP-EXC.	4ř.=200 Kč

Např.: Obyčejný řádkový inzerát: celkem 4 řádky x 20 Kč = 80 Kč - cena inzerátu (jen horní část)

Např.: Zvýrazněný řádkový inzerát: celkem 4 řádky x 50 Kč = 200 Kč - cena inzerátu (dolní část)

POZOR! Mezery a interpunkční znaménka se počítají jako znak!

Inzerát a podací lístek složenky typu C (kopii) zašlete na adresu: PCP - EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.

Osobní počítač KOMPAKT

- ideální pro studenty a žáky základních a středních škol
- zabudovaná disketová jednotka 3,5" 720 kB
- kompatibilní se ZX Spectrem (Didaktikem Gama, M)
- existuje velké množství programů (několik tisíc her)
- cena 7. 500,- Kč (zasíláme i na dobírku), v ceně je i 1 pro gram

Další příslušenství:

- hry, užitkové programy, literatura, joysticky, tiskárny včetně připojovacích kabelů, osobní počítač Didaktik M (viz Kompakt, bez disk. jednotky, za 3. 500,- Kč), podrobnosti najdete v našem nabídkovém listu.

PROXIMA, box 24, 400 21 Ústí nad Labem

PC XT/AT

Vyměním hry na PC/AT. Nabízím př. POWERMONGER, WING COMMANDER, CONAN CIMMERIAN aj. Jan Svoboda, Přepychy 206, 517 32 PS. Seznam za známku.

C64/128

•Profesionálně na C-64 s prog. balíkem GEOS (64 disků, čeština) - ARDAN, 27 601 Mělník 2889, tel: 0206/670 759.

• Skvělé hry z let 89-93 (SPHERICAL, LAST NINJA II, III, PREDATOR, TURRICAN, MOONFALL) pro C64 na kazetách. Tel.: 02/791 34 19 Jirka.

•Vyměním i prodám novinky pro C-64 na disku. Seznam zašlu. P. Beránek, Svojnice 14, 384 27 Vitějovice.

•Prodám pěkné hry na dis. seznam = 3. K. Tschunko, Husova 175, Dubí 2, 417 02.

AMIGA

•Prodám - Amiga 500, 1MB RAM, diskety atd., cena 10.200,- Kč. M. Masopust, Puklicova 37, Č. Budějovice, 370 04.

•Prodám počítač A500+ a HD GVP 2MB+4MB RAM. Ceny dohodou, prodej i zvlášť. P. Štěpán, 538 63 Chroustovice 200. Tel.: 0456/94 747.

OSTATNÍ

•Prodám SAM COUPÉ za 7.000,-Kč. P. Veškrna, Cyrilova 16, 674 01 Třebíč.

Zapisovač XY 4140

pro tisk grafiky i textů, vč. interface a programu pro ZX-Sp., Atari, Comm., PC. DatArt, Na rovnosti 21, 130 00, Praha 3.

Cena: 1.498.-Kč

ODBORNÁ LITERATURA

GRADA

ŽÁDEJTE ZDARMA KATALOG

více než 160 titulů !

NOVINKY GRADA

Za tajemstvím počítačových her 98,-
Jedinečná kniha přináší souhrn u nás rozšířených počítačových her na počítačích IBM PC XT/AT!

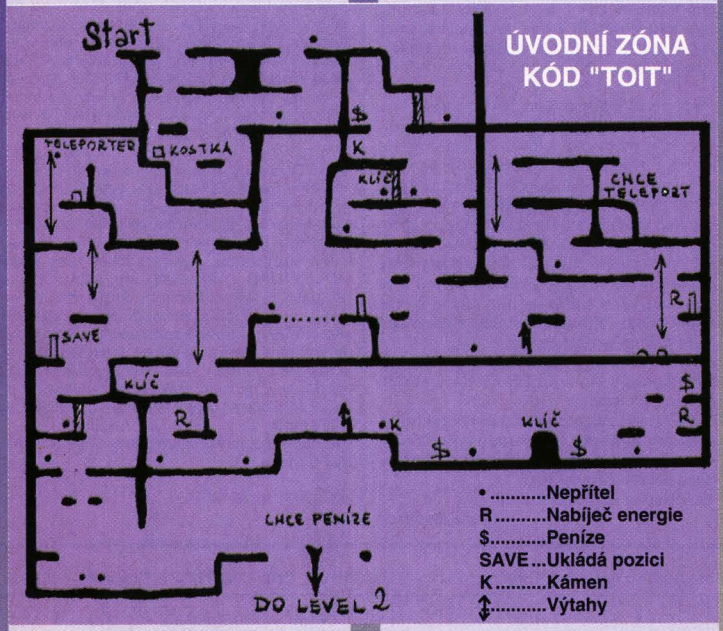
COMMODORE 64 190,-
Nepostradatelný a užitečný pomocník pro každého, kdo chce využít klady populárního počítače!

Grada a.s., Dlouhá 39, 110 00 Praha 1, tel: 02/ 231 57 77, 231 00 51, fax: 02/ 231 43 87

Grada

FLASHBACK

V poslední době se nám v redakci množí dotazy týkající se skvělé hry francouzské hry firmy DELPHINE SOFTWARE - FLASHBACK. Tato hra je pokračováním slavného ANOTHER WORLDu a je důkazem toho, že druhý díl nemusí příliš zaostávat za prvním. Nebudeme se ale na tomto místě pozastavovat nad srovnáváním kladů a záporů jednotlivých her. Přinášíme vám ale kompletní návod, jak s úspěchem hru FLASHBACK dohrát. Doufejme, že vám přijde alespoň trošku vhod. (Vstupní kódy jsou uvedeny jak pro francouzskou, tak pro anglickou verzi.)



LEVEL 1: DŽUNGLE
CODE: PLAY/BACK

V této zóně se můžete zcela orientovat podle naší mapy. Úkolem je projít celým pralesem a získat potřebný finanční obnos ke koupi důležitého antigravitačního zařízení, nutného k postupu do další části. Tak vzhůru dolů, do džungle cizí planety.

Sestup dolů o obrazovku níže a seber **HOLOGRAFICKOU KOSTKU**. Můžeš si prohlédnout i holografický záznam. Vrať se nahoru a přeskoč doprava. V další místnosti znič robota, vyskoč vzhůru a eliminuj dalšího. Přeskoč přes propast a pokračuj doprava. Rychlou akcí zneškodni bojovníka s laserovým kanónem a seskoč dolů. Nalevo najdeš **10 KREDITŮ** a kámen. Pokud se ti podaří v místnosti s robotem a bojovníkem hodit kámen na vypínač napravo a rychle přejít plošinu, hlídací robot bude **„nešťastnou náhodou zničen"**. Obejdi plošinu zleva a po zničení bojovníka získáš vybitou elektronickou **KARTU**. Opatrně se vydej dolů, zlikviduj nepřítele a jdi doprava. U plápolajícího plasmového ohně se asi příliš neohřeješ, a tak se mu raději vyhni. Napravo dej pozor na špatně viditelné plamínky na zemi, přeskákej je, sepni spínač výtahu na zemi a vyskoč k dobíjecímu zařízení. Tady doplň energii elektronické **KARTY**. Vrať se zpět doleva a u široké propasti použij nabitou **elektronickou KARTU**. Vytvoří se most ze silového pole. Robota samozřejmě znič.

Projdi po mostě doleva a nech se výtahem vyvézt nahoru. V místnosti nalevo od výtahu najdeš kámen; ten polož na spínač napravo a zablokuješ tak výtah. Na plošince výtahu nalezneš teleportační zařízení. Vezmi **TELEPORT** a vydej se doprava, do místnosti zcela vpravo nahoře. V místnosti s výtahy vždy sešlápni vypínač napravo a přeskoč vypínač nalevo. Ženě u stromu dej **TELEPORT** a odměnou ti bude **I.D.KARTA**. Vrať se zpátky doprava za propast překlenutou silovým polem.

V další místnosti sešplhej do prostor pod výtahem a připrav se na zákeřnou akci. Tady stojí na každé straně jeden ozbrojený strážce. Pokud se ti ale podaří povšit se a přeskoč nášlapný spínač na zemi. Zastřel robota i strážce (už mě to unavuje, od tohoto místa počínaje přestávám uvádět kdy koho zastřelit, namísto toho dám ale jinou dobrou radu; není-li uvedeno jinak, zastřel všechno, co se hýbe!!!) a najdeš **100 KREDITŮ**. Vezmi klíč a dalších **50 KREDITŮ** a pokračuj doprava. Obrannému zařízení ve vedlejší místnosti se vyhneš jedině tak, že nesešlápneš spínač na zemi. Proto šikovně přeskákej doprava nahoru k **RECHARGERu** a seber posledních **500 KREDITŮ**. Teď se vrať zpátky doleva k **SAVE** sloupku (dveře můžeš otevřít nalezeným klíčem) a jdi dolů; tady použij **I.D.KARTU** na zařízení u dveří a pokračuj dál. Opakuj stejnou fintu se dvěma nepřáteli stojícími proti sobě (spouštěj se mezi ně) a po jejich nešťastné smrti jdi doprava. **„Kouzelnému dědečkovi"** u propasti věnuj **KREDITNÍ KARTU** a obdržíš antigravitační zařízení. Skoč do propasti a vychutnej si chvíli volného pádu. Procitneš až v další zóně...

LEVEL 2: MĚSTO
CODE: TOIT/LOUP

Úkolem této úrovně je získat dostatečné množství financí ke koupi falešného průkazu totožnosti. Cesta k dalším penězům povede přes zábavnou televizní show **VĚŽ SMRTI**. Do této show se ale může přihlásit jen řádný občan, a tak jsou dokumenty nutnou podmínkou.

Nejprve sešplhej dolů k výtahu, nabij silové pole a vyjeď výtahem vzhůru. Vyskákej z plošinky mezi nimi dolů a v pravou chvíli se vyhoupnout vzhůru, oba se navzájem zastřelí, nebo alespoň zemře jeden; samotný bojovník pro tebe nebude problémem. V této místnosti si rovněž můžeš obnovit ochranné silové pole v dobíjecím zařízení **(RECHARGER)**. Pokračuj doprava, vypínačem odstraň plasmový oheň nahoru a doleva a zneškodni dva policisty. Promluv s mužem jménem **IAN**, posaď se na křeslo a vychutnej animovanou sekvenci. Potom s **IANem** znovu promluv - otevře ti dveře do města a kromě toho získáš užitečný předmět; **silový náramek**. Dej se doprava, sešplhej dolů pro pojistku k výtahu a oprav zařízení nahoře. Můžeš se vydat vstříc nástrahám velkoměsta.

Promluv s mužem a vezmi mapu města. Prohlédni si ji, ať se můžeš alespoň trochu orientovat. Sjeď do metra a dostaň se do **BARU (ve čtvrti AMERICA)**. Promluv s barmanem a potom jdi doprava; potkáš hledaného muže jménem **Faussaire** - poradí ti, jak získat peníze (bez práce totiž nejsou ani koláče, ani peníze, ani falešné dokumenty). Navštiv **radnici (AFRICA)**, promluv se všemi zřízenci a dej svoji **I.D.KARTU guvernérovi**. Dostaneš **PRACOVNÍ POVOLENÍ**. Vyprav se do **pracovního centra (EVROPA)**, využij služeb **funkce SAVE a vlož PRACOVNÍ POVOLENÍ do terminálu** rozsvíceného počítače. Celkem takto musíš splnit 5 úkolů a vydělat požadovanou částku peněz. Tak do toho!

Úkol 1: Dostaň se do **ASIA sektoru**, od ženy **vyzvedni BALÍČEK** a doruč jej do cestovní kanceláře v **AFRICA sektoru**. Cestou narazíš na policistu, který si o smrt přímo říká. Vrať se do pracovního centra, ulož pozici a pomocí **POVOLENÍ** se dej do druhého úkolu.

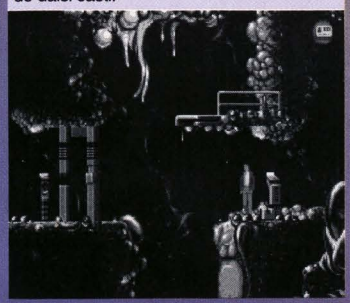
Úkol 2: Vydej se do střeženého **prostoru č.2 (AFRICA)** a vyčisti celý prostor od nepřátel. Budeš muset zničit všechny; po některých zůstanou klíče od zamčených dveří. Až bude prostor čistý, **doprovoď V.I.P (= Very Important Person; Velmi Důležitá Osoba)** do prostoru vlevo dole; dostaneš svou odměnu a budeš přenesen zpět do pracovního střediska.

Úkol 3: **V baru (AMERICA)** promluv nejprve se zákazníkem u baru, potom se vrať a promluv s policistou u výtahu, dojdi zpět k baru a zastřel muže. Vrať se znovu k policistovi, ale tentokrát ho zastřel; získáš klíč. Odemkni padací dveře za barem a seskoč dolů. Ulož pozici a **zneškodni 2 nebezpečné TERMINÁTORY**. Úkol je tím splněn.

Úkol 4: Přímo z pracovního střediska se teleportuj do blízkosti kriticky ohroženého reaktoru. Záleží jen na tvojí rychlosti a zručnosti, jestli dokážeš doběhnout k reaktoru včas. U reaktoru je potřeba ještě **vložit náhradní kartu do toho pravého otvoru.** Moc času nezbývá, a tak je třeba vědět, který otvor je ten pravý. Ano, je to skutečně ten pravý **(to znamená ten poslední v pravé části reaktoru)**. Mimochodem, tohle je jedna z největších záludností celé hry.

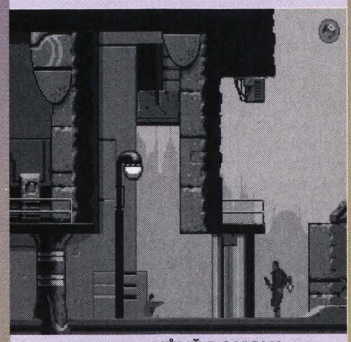
Úkol 5: Poslední úkol je celkem obtížný, ale s trochou zručnosti a bojového umění jej jistě zvládneš. Vydej se do přísně střeženého **prostoru č.3 (EVROPA)** a celý prostor vyčisti od všech potvor a obranných zařízení. Získáš značnou finanční částku a můžeš již s prací skončit.

S penězi dojdi do baru **(cestou se můžeš vyfotografovat)** a předej částku **muži jménem Faussaire**. Dostaneš vytoužené dokumenty. U vchodu do **VĚŽE SMRTI (EVROPA)** předej doklady muži a vykroč do další části.



LEVEL 3: DEATH TOWER (VĚŽ SMRTI)
CODE: ZAPP/CINE

Dostal jsi se do televizní show ne nepodobné té z filmu **The Running Man**. Tvým úkolem je projít všech osm podlaží a zlikvidovat **TERMINÁTORY**; staré známé z předchozí úrovně. Radit, jak si počínat v každém z pater pokládáme za zbytečné; stačí vědět, že vstup do dalšího patra se otevírá spínačem na opačném konci chodby věže (věž má kruhový půdorys, takže nebýt překážek, bylo by možné běhat stále dokola). Snad jen **jednu radu: přežij!!!**



LEVEL 4: VŮNĚ DOMOVA
CODE: LYNX/GOOD

Po úspěšně zvládnutých nástrahách **Věže Smrti** tě čeká sladká odměna - **zájezd na Zemi**, rodnou to planetu. Mnohé se tady ale změnilo, a tak přijde ke slovu i tvoje pistole. A ne zrovna v malé míře...

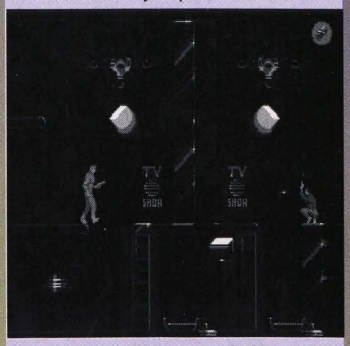
Po příletu ukaž svoje **I.D.** zřízenci u dveří a vstup do města. V následující místnosti musíš jednat rychle **(pokud chceš ovšem přežít)**; na nic se neohlížej, otevři dveře a rychle přeběhni doleva, seskoč dolů a sjeď výtahem dolů. Potom vyskoč na plošinku napravo a už tě dělí jediný krok od **RECHARGERu**, kde můžeš obnovit svůj štít. Z tohoto místa likviduj průběžně všechny nepřátele a obnovuj energii. Potom se vrať zpátky nahoru a zlikviduj zbývající policisty a strážní roboty. Musíš zničit úplně všechny, aby se otevřely dveře do dalších místností. Při boji používej náramku se **silovým polem**; je to opravdu užitečná věc! Jdi doprava, přivolej taxi a vydej se do centra města.

Ihned po přistání **SAVE**, vyskákej nahoru a skokem ze samého okraje plošinky přeskoč doprava. Znič létající koule a rozstřel skleněnou výplň. Přeskoč k rozbitému oknu a vstup dovnitř; **čeká tě Ráj (podnik se jmenuje Paradise)**. Vyčisti prostor od androidů a robotů. Seber klíč. Pokračuj doprava, vyskoč nahoru a dej dobrý pozor na automatický obranný systém **(skrč se před střelami)**. Pomocí spínače odstraň plasmový oheň, klíčem odemkni dveře vpravo dole a výtahem sjeď dolů. Zneškodni protivníky a pověs se na modrou lampu - odstraníš tak blok na levé straně. Vyzkoušej si také, **jak funguje SAVE.**

Sjeď výtahem do nejspodnějších prostor **Ráje**. Hned v první obrazovce vyskákej nahoru a dej se doprava. Tady budeš mít možná problémy s automatickou obranou, ale jistě si poradíš **(možná i za cenu poškození štítu)**. V každém případě ale přepni spínač, čímž odstraníš oheň. Vrať se zpět a pokračuj nahoru. Zneškodni protivníky a získáš klíč. Nahoře přepni spínač a odstraníš tak blok bránící východu. Vrať se až zcela dolů a odemkni dveře napravo. Doplň energii štítu a vyjeď výtahem nahoru.

V další místnosti jsou dvoje padací dveře pod sebou. Do prostoru mezi nimi se dostaneš takhle: stoupni si na levý okraj horních dveří, skrč se a kutálej se směrem doprava. Tady můžeš obnovit energii štítu, uložit hru a hlavně spínačem odstranit plasmový oheň. Propadni dolů, zlikviduj robota a seskoč doleva dolů. Otevři dveře, přeskoč mezeru **(pozor, při pádu aktivuješ obrané zařízení!)** a vezmi klíč a vrať se zpátky stejnou cestou. Otevři dveře napravo, projdi a zlikviduj **TERMINÁTORY** i létající koule. V tuhle chvíli opravdu **DOPORUČUJEME vrátit se zpátky**

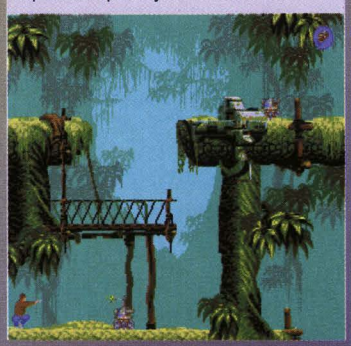
a uložit pozici. Jakmile tady totiž přeskočíš pískající bombu, objeví se za tebou neúprosně se pohybující oheň. Nejlepší způsob, jak vyváznout **„relativně“** ve zdraví je tento: **šlápni na první bombu a nech si poškodit štít**. Rychle běž doprava, přeskoč jámu (bomby sice explodují, ale ty jsi stále imunní) a těsně před vstupem do další obrazovky vytáhni pistoli - **musíš totiž rychle zneškodnit létající kouli** a skutálet se doprava dříve, než tě dohoní **smrtící oheň**. Pokud se ti to podaří, další zóna tě čeká. Pokud ne, buď rád, že ses řídil podle naší rady a uložil si pozici. Podruhé se to jistě podaří.



LEVEL 5: SETKÁNÍ
CODE: SCSI/SPIZ

Bác! Spadnout přímo mezi nepřátele není zrovna nejpříjemnější. Pokud ti ještě navíc seberou pistoli, není to nejhorší; pokud na tebe ale pošlou **dva TERMINÁTORY**, situace není zrovna růžová. Tvým úkolem je projít sídlo zvrhlíků chystajících spiknutí proti **Zemi** a teleportovat se do hlubin vesmíru na **„Planetu Slizu“**.

Počkej až jeden z robotů otevře dveře, rychle doběhni doprava pro pistoli a zneškodni oba androidy. Dostaneš klíč (android ho už potřebovat nebude). Otevři spínačem vzdálenější dveře a ty další odemkni nalezeným klíčem. Vydej se nahoru a v místnosti s plápolajícím ohněm počkej na pravou chvíli; musíš vyskákat nahoru a doleva. Pokračuj nalevo, obnov štít a dál doleva. Tady se vyhni ohni a znič prvního robota dole. Najdeš dvě části teleportačního zařízení; **PŘÍJMAČ a OVLADAČ**. Kamkoli odhodíš **PŘIJÍMAČ**, můžeš se pomocí **OVLADAČE** teleportovat. Ihned si nové zařízení vyzkoušej a přenes se přes nebezpečný oheň. Potom znič i druhého robota a získáš klíč. Vrať se zpátky doprava a odemkni dveře nalezeným klíčem. Odhoď **PŘIJÍMAČ** do otvoru v zemi a teleportuj se dolů. Nezapomeň vzít **PŘIJÍMAČ**. Jakmile postoupíš doleva, objeví se oheň, kterému se však hravě vyhneš (vyskoč na plošinku nahoře). Potom se dej znovu doleva a dolů. Zabij odporný zelený sliz (budeš se s ním setkávat často, a tak se nauč jednoduchou strategii boje; **s vytasenou pistolí v podřepu se neustále kutálej ze strany na stranu** a ve vhodnou chvíli střílej. Nikdy se nesmí stát, že se sliz **„zhmotní“** pod tebou. Neustále buď v pohybu a je skoro vyhráno), přepni spínač, pokračuj doprava a zabij další dva **„slizy“**, seskoč dolů a vydej se doleva. **Tady opravdu ulož pozici!!!** Další místnost je poměrně náročná; nejlépe se přes ni dostaneš za pomoci teleportovacího zařízení. Tak hodně štěstí. V poslední místnosti si jen stoupni pod teleport a můžeš se těšit na potíže v srdci nepřátelské planety.



LEVEL 6: „Planeta Slizu“
CODE: GARY/BIOS

Jako každý správný dobrodruh se musíš vypořádat se zlem přímo u jeho kořenů. Snad proto tě teleport přenesl přímo na planetu obývanou podivnou rasou **„slizounů“**. Pár z nich jsi potkal již v předchozí části, ale tady se to tímto národem jen zelená. Bez bázně a hany se pusť do **„díla“**. Konec je na dosah. V této části ti snad trochu pomůže i naše mapa.

Dej se doprava, likviduj slizy, přepni spínač ovládající dveře a sjeď dolů. Pozor na obranný systém. Seskoč dolů a připrav se na tuhou šarvátku; čekají tě tři silné, dobře vyvinuté slizy. Po jejich likvidaci doporučuji vrátit se k **RECHARGERu** nahoře pro posílení štítu. V místě smrti tří slizů najdeš rovněž kámen. Dej se doleva, skutálej se otvorem ve zdi a polož kámen na levý spínač na podlaze. Nahoře seber mechanickou myšku a teleportuj se přes oheň. Nalevo otevři padací dveře spínačem, střel do dveří dole a přepni další spínač - horní dveře se otevřou a ty se musíš vypořádat s dalším slizem. Od umírajícího muže dostaneš **ATOMOVÝ NÁBOJ**, který použiješ na samém konci dobrodružství. Pokračuj doleva, seber **ZÁPISNÍK** a přečti si zprávu. Výtahem sjeď dolů a zabij zmutovaného psa. Otevři padací dveře spínačem, seskoč dolů a obnov energii štítu. Jdi doprava a po zlikvidování dvou slizů se teleportuj dolů do propasti. Pro jistotu tady nech **PŘIJÍMAČ** a dej se doleva a po několika mrtvých slizech získáš klíč. Teleportuj se zpět, vyjeď výtahem vzhůru a jdi doprava. Otevři dveře nalezeným klíčem a můžeš se těšit na poslední část.

LEVEL 7: SRDCE PLANETY
CODE: PONT/HALL

Velké finále je před námi. Pomocí **ATOMOVÉHO NÁBOJE** z předchozí zóny radikálně vyřešíme kritickou situaci. Nejsme totiž žádní „žabaři“ a nespokojíme se jen s vyhlazením obyvatelstva planety. Pracujeme ve velkém, a tak se nezastavíme dříve, než zničíme celou nepřátelskou planetu. (Když se tak někdy dívám na zprávy v televizi, mám pocit, že lidská rasa má tuhle vlastnost zakořeněnou velice hluboko - nezastaví se, dokud nezničí celou planetu - nepřátelskou nebo svoji vlastní...)

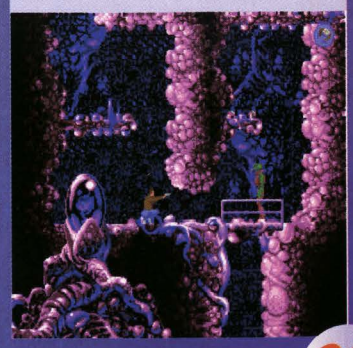
Od startu se dej nahoru výtahem, zlikviduj dva nebezpečné slizy a vezmi dvě myšky nabité výbušninou (hračka pro malé slizouny a slizounky). Vyskákej nahoru a přeskoč doprava. V tomto místě odhoď **PŘIJÍMAČ** teleportu. Vyjeď výtahem nahoru a potom výtah pošli dolů; vypneš tak obranu. Jdi doleva, seskoč dolů k spínači a přepni jej. Ihned ale vyskoč nahoru a nepokoušej se zabít sliz dole. Zlikviduj ho až nahoře na volném prostranství. Nalevo si můžeš obnovit štít a potom se teleportuj zpátky. Pokud jsi přepnul spínač, čeká tě bitka se dvěma slizy. Nezapomeň ještě vzít **PŘIJÍMAČ a vybojovaný klíč**. Odemkni padací dveře, vyjeď výtahem vzhůru a ulož pozici.

Opatrně přejdi tři ohně, sjeď dolů výtahem a odemkni dveře. Zabij zmutovaného pejska a pomocí výtahu zneškodni bomby. Hoď **PŘIJÍMAČ** do otvoru v zemi a teleportuj se dolů. Až se vypořádáš se slizem, strefuj se do průhledné části otáčející se koule tak dlouho, až z ní vyhřezne podivná kapalina a otevře padací dveře. Jdi k levé zdi místnosti a hoď **PŘIJÍMAČ** do otvoru (z jiného místa to nejde). Teleportuj se dolů a vydej se na dlouhou cestu doleva. Cestou podle libosti **ukládej pozici a obnovuj štít**. Na konci cesty sjeď výtahem do samého jádra planety. Ulož pozici a v této místnosti zanech **PŘIJÍMAČ**. Jdi doprava a připrav se na nejtvrdší souboj hry; **„srdce“** uprostřed místnosti musíš několikrát strefit z obou stran. Nejprve z pravé, potom z levé, potom zase z pravé, zase z levé, pravé, levé, pravé, levé ..... atd. definitivní konec **„srdce“** poznáš tak, že se již nebudou rodit další a další slizy a ustane i pravidelný tep. V případě kritického snížení štítu se teleportuj ven, vyjeď výtahem a obnov energii. Až zneškodníš **„srdce“** dej se doprava, přivolej výtah, jdi znovu doprava, vyjeď nahoru a seber výbušninu. Sliz, který se objeví bez milosti zneškodni. Klíčem, který po něm zbyde otevři dveře. Sjeď dolů, dej se doprava, zabij dva další slizy **(definitivně poslední na téhle planatě a v téhle hře vůbec)**, pokračuj doprava a teleportuj se přes ohně.

Poslední etapa je před tebou. Na slabé místo na samém konci cesty napravo polož **ATOMOVÝ NÁBOJ**, přístup ke spínači a zhluboka se nadechni. Až spínač přepneš, máš jen několik desítek sekund k návratu nahoru a k opuštění planety. V místnosti, která je na mapě vyznačená jako finální je výtah nahoru. Použij jej a můžeš si vychutnat závěrečnou sekvenci.

A to je konec našeho příběhu. Áááh, dnes už žádné další zničené planety! Tak ahoj, zase někdy u dalších návodů.

THE PLAYERS



80 %

Delphine Software, 1992

grafika **1**, hudba **1**, nápad **2**, zábava **1**

Amiga, Atari ST, PC

ALONE IN THE DARK

88%

Infogrames, 1992

grafika **1**, hudba **2**, nápad **2**, zábava **1**

min. VGA, 10 MB HD, **dop.** 1 MB RAM, Sound Blaster, myš

PC

Úvod:
Dům má 5 poschodí. Start je v podkroví, pod ním je druhé patro, následuje první patro, přízemí a konečně sklep. O knihách, které budete nacházet, nelze říci nic speciálního. Pouze pomáhají dokreslit příběh, ale vcelku nejsou příliš důležité. **POZOR!** Zlatou knihu, kterou najdete v knihovně za tajnými dveřmi „De Vermiis Mysteriis", lze přečíst jen na pentagramu.

Podkroví:
Jděte ke skříni a odtlačne ji k oknu (ACTION - PUSH). Dále odtlačne truhlu na padací dveře. Pokud se chcete prát, není tato akce nezbytná. Otevřete truhlu (ACTION - OPEN) a seberte pušku (TAKE). Vezměte lampu na olej, otevřete posunutou skříň (ACTION - OPEN) a najděte indiánskou deku (TAKE). Pokud si chcete počíst, prohledejte regál s knihami a piáno z boku. Jděte do druhého patra.

2. patro:
Prohledejte regál, vezměte olej do lampy a luk. Naplňte lampu olejem a prázdnou plechovku zahoďte. Jděte do prvních dveří vlevo, prohledejte psací stůl, vezměte klíč (TAKE KEY), otevřete truhlu (KEY - USE) a vezměte šavli (SABRE - TAKE). Pozor na zombii, objevuje se někdy překvapivě. Jděte do protějších dveří a zavřete je před příchozí zombií. Neprocházejte halou - propadl byste se! Projděte do další místnosti vpravo, vezměte vázu (VASE - TAKE), zahoďte ji a seberte klíč. Puškou odstraňte dotírající přerostlé kuře (RIFFLE - USE), klíčem otevřete skříňku (KEY - USE) a vezměte 2 zrcadla (MIRROR - TAKE). Otevřete dveře a vstupte do protějších dveří. Jste v koupelně; otevřete skříň, vezměte krabičku první pomoci (AID KIT - TAKE), prohledejte ji, vezměte lahvičku (BOTTLE & DRINK - TAKE) a vypijte ji (BOTTLE - EAT) - zlepší se vám zdraví. Prázdné pouzdro i s lahvičkou zahoďte. Na schodišti se skříženými můrami a štírem položte zrcadla na sošky v koutech místnosti. Sejděte do 1.patra.

1. patro:
Jděte vpravo do místnosti s duchem. Malé upozornění: nepokoušejte se ho zabít či jinak vyrušovat!!! Otevřete skříň a vezměte náboje do pušky. Vezměte sirky, gramofon a pušku nabijte. Jděte vlevo dolů do přízemí.

Přízemí:
Jděte vlevo ke dvěma dveřím, otevřete pravé. Uvnitř je socha. Dojděte k ní, vezměte 3 šípy a rychle pryč, zpátky do 1.patra.

1.patro (opět):
Jděte doleva přes halu a otevřete dveře přesně naproti již otevřeným dveřím s duhem (druhé dveře zprava). Otevřete druhé dveře v chodbě a jste v koupelně. Zde jednejte velice rychle; seberte nádobu na vodu, bouchněte párkrát do přišery, vezměte si ze skříně krabičku první pomoci a rychle pryč. Jděte do třetích dveří. Je zde tma - vezměte sirky a je hotovo (MATCHES - USE). Položte lampu v místnosti, ať vám nepřekáží při braní věcí. Vezměte kovovou sošku a z malého nočního stolku náboje do pistole. Seberte lampu a pryč! Ve čtvrtých dveřích dejte na obraz muže se sekerou indiánskou deku. Na opačné straně je trochu vidět obraz s indiánem. Doporučuji vyzkoušet, jak funguje funkce SAVE; jakmile byste překročil polovinu haly, střílel by Indián na vás. Proto ho musíte předběhnout a až budete přibližně v polovině, pomocí luku a šípů střílejte na obraz; máte na to tři pokusy! Potom jděte k obrazu s Indiánem na konci haly a otevřete dveře. V místnosti vezměte falešnou knihu a posuňte staré hodiny. Vezměte klíč. Vraťte se do haly a jděte ke dveřím, které jste předtím vynechal. Vstupte do knihovny. Položte lampu na zem. Jděte doleva a vyhněte se knihovníkovi. Dívejte se pozorně, neboť byste měl zahlédnout tajný vchod v knihovně. Dejte knihu do regálu (FAKE BOOK - DROP) a otevřou se vám tajné dveře. Vezměte talisman, z regálu dýky, knihy. Pozor na Zlatou knihu! Vezměte do ruky dýku s křivou čepelí; ta jediná platí na knihovníka, který se sestává z barevných kostkovaných fleků. Vezměte lampu a vyjděte zavřenými dveřmi. Postavte se před obrněnce s pečem a použijte rudou kovovou sošku (VERY STATUE - THROW). Vezměte meč a jděte znovu do přízemí.

Přízemí (opět)
Jděte do kuchyně vpravo. Z komůrky vezměte klíč, najděte sušenky, které snězte a prázdou krabici zahoďte. Seberte z ohniště hrnec s vnitřnostmi. Ze skříně vezměte nože, ze skříňky zápalky a v další komůrce (2. dveře vpravo) vezměte olej do lampy, krabici od bot a do konve nalijte vodu ze sudu (JUG - USE). Použijte olej do lampy a prohlédněte si krabici od bot; vezměte revolver. Prázdné krabice od bot a od oleje zahoďte. Nabijte revolver. Otevřete dveře vedle komůrky a vstupte do chodbičky. Naproti jsou dveře. Otevřete je a hrnec z kuchyně položte na stůl. Pak trochu couvejte, aby mohl stojící zombie bez problémů na židli. Pak už si vás nebudou všímat. Jděte ke dveřím, kde předtím stál zombie, vstupte do další místnosti, rychle přiskočte ke stolu a zalijte kouřící popelník vodou z konve. Vezměte zapalovač. Jděte vpravo ke dveřím, budou zamčené. Použijte zlatý klíč. Prohledejte poličku a vezměte gramofonovou desku. Vraťte se do předchozí místnosti a otevřete dveře naproti. Jste na velké dlážděné chodbě. Nyní doporučuji SAVE. Vstupte do dveří naproti, kde čeká velice tuhý pirát s dřevěnou nohou. Dostanete ho jedině mečem. Po jeho likvidaci vezměte klíč a odemkněte dveře vlevo. Dostanete se na taneční parket. Pusťte romantickou desku (DANCE OF DEATH - USE). Vyhýbejte se tanečníkům, ale vezměte s sebou klíč nacházející se na krbu. Rychle pryč! Vraťte se do Jeremyho studovny (místnost se zelenou deskou) a stoupněte si k erbu. Položte chybějící šavli a sestupte do sklepa.

Sklep
Přeběhněte přes most a vyhněte se červu. Zlikvidujte přerostlé kuře a běžte dál. Potřebujete se dostat k vodě. Červa nalákejte na sebe a utíkejte. Oběhněte ho zezadu a je to. U vody používejte meč. Zlikvidujte zdegenerované krokodýly. Jděte po lávce až k východu. Zničte pavouka i velkou mouchu a přeskákejte přes sloupovou síň. Dalšího pavouka zničíte tím, že oběhnete propast, ze které vylezl. Dále musíte přejít místnost s lávkami. Pozor - některé se propadají! Doporučuji přeběhnout. Zničte otravnou mouchu. Dojděte k truhle a použijte klíč z tanečního sálu. Vezměte šperk a odsuňte velký kámen. Jděte dál až k bludišti, kde je tma. Použijte zapalovač a zapalte lampu. Dojděte až na konec bludiště a použijte šperk na pokovené dveře. V této místnosti se musíte vyhýbat nejen krokodýlům, ale i ohnivým koulím. Musíte dojít ke stromu s lampou, vzít hák, položit talisman a hodit lampou na strom. Začne peklo! Jděte doleva, vyskákejte nahoru a hákem si otevřete kamenné dveře. Jděte k bludišti doleva a hákem otevřete dveře vpravo. Jděte stále doleva až k místu, odkud vylézal červ. Dojděte na konec a objevíte se ve vinici. Proběhněte jí, vylezte po schodech nahoru a v pohodě můžete odejít vstupními dveřmi.

Mnoho štěstí a spousty překvapení u dalších her vám přeje

J.V.

CREATURES II

V této hře se některé úrovně opakují pouze s větší obtížností. Jsou to INTERLUDE, DEMONS a SCUBA. Mimi to se zde nacházejí tzv. Mučící obrazovky (TORTURE SCREEN), kde musíte osvobodit svého přítele. Po celou dobu nezapomínejte sbírat růžové lahvičky. Jste-li romantického založení, nenechte si ujít nejrůznější poetické scény (slisování, sežrání, rozleptání, rozřezání, rozsekání, usmažení, rozplácnutí, utopení atd.). Můžu zaručit, že krev poteče proudem a ve vzduchu se bude vznášet vůně uškvařeného masa...
Opakující se akční úrovně:

INTERLUDE
V těchto částech odrážíš příšerky po trampolíně z jednoho konce obrazovky na druhý. Ve stage 16 ti je často bude krást sova a vracet je zpátky. Stačí nechat příšerku dvakrát odrazit od trampolíny. Sova ti ji sice znovu vezme, ale než se stačí vrátit, odrazíš další.

DEMONS
Zde musíš pomocí mísku zlikvidovat 3 létající obludy. Nejdříve si nastav díru, ze které chceš, aby míček vyletěl. Pak do něj kopni. Snaž se obludu co nejvícekrát zasáhnout. Po malé následuje větší, až po SUPER NEJVĚTŠÍ příšeru.

SCUBA
Převážení příšerek přes moře. U břehu na tebe naskočí příšerka. Odvez ji k ostrůvku. Teď ostrůvek podplav. Zrůdička zatím přejde a na konci ostrova znovu nastoupí. Odvez ji ke druhému břehu a vrať se zpátky pro další.

TORTURE SCREEN 1:
Tvůj přítel má být slisován ve stroji, jehož pohon zajišťuje na kole šlapající obluda. Nejprve přeskákej po ostrůvcích a zlikviduj modrou příšerku. Sestřel jednou střelou bombu dolů, zapal ji a znovu sestřel. Bomba exploduje a vytvoří kráter v zemi. Vrať se přes vodu a zabij dvouhlavou zelenou příšeru. Skoč dolů za šlapající obludu a snaž se střelbou uvolnit páku držící kolo. Přišera odejde a...

TORTURE SCREEN 2:
Tvůj kámoš visí na provaze nad vodou, kde už se na chutnou večeři těší krokodýl. Příšerka hází do vody sněhové koule, čímž stoupá hladina vody a krokodýl se blíží. Odsuň kámen těsně k propasti a ve vhodnou chvíli skoč dolů na klouzačku. Musíš se strefit sově na hlavu a kmitáním páky doleva-doprava se dostat nahoru. Než se sova vzdálí, rychle přesuň kámen a pak ho plamenem odstřel až do SNOW MACHINE. Kámen rozdrtí házející příšerku a pozor! Když skočíš rychle do stroje a jdeš doprava, čeká tě tajný bonus.

TORTURE SCREEN 3:
Obluda s tyčí shazuje malé příšerky do kyseliny. Je na tobě, abys je zachránil. Sestřel žábu do vody a spadni až dolů k obludě. Žába vezme kámen. Skoč k pohybujícímu se slizu a zlikviduj ho. Dojdi až na konec této chodby, kde je nad tebou výraznější místo. Párkrát vyskoč až prorazíš strop a žába ti shodí kámen. Uhni doleva a odstřel kámen na obludu.

TORTURE SCREEN 4:
Přítel zase visí na provaze. Pod ním čeká příšerka s motorovou pilou (aha - Running man - pozn. red.). Nahoře se další snaží zapálit doutnák u děla a přestřelit provaz. Počkej, až se první ostrůvek dvakrát vynoří a všechny je přeskákej. Vyskoč až nahoru a sežehni oba sněhuláky. Kouli, která zbyla z levého sněhuláka, hoď na stroj. Počkej, až bude horní příšerka těsně u děla a hoď na stroj i druhou kouli. Ta vymrští první, která udělá z dělostřelce něco, co vzdáleně připomíná „mastnej flek".

TORTURE SCREEN 5:
Teď čeká na našeho, na běžícím pásu se pohybujícího přítele, další lahůdka - rozsekání sekerou. Nejdříve znič velkou zelenou příšeru dole. Tímto drastickým zákrokem si vysloužíš nové střely, které létjí kolmo vzhůru. Mimi to získáš jídlo pro ptáka, který spí na větvi. Pošli mu krmení a za odměnu budeš vynesen nahoru. Skoč před ducha. Jakmile se ocitne v nebezpečné blízkosti, skoč dolů. Duch tě bude následovat. Duch zažene malou příšerku na útěk. Teď je vhodná chvíle na použití speciálních střel. Střílej pod obludu se sekerou - ta spadne a obluda pocítí přísloví „kdo jinému jámu kopá, sám pod sekerou končí..."

TORTURE SCREEN 6:
Nakonec se naši sadističtí známí rozhodli, že si k obědu dají smaženého přítelíčka. Jelikož mu opékání očividně nedělá dobře, musíme ho z toho dostat. Jdi dolů, zlikviduj příšerku a zapni stroj na balónky. Počkej si na sovu, zavěs se na ní a přeleť přes oheň. Teď odrážej balónky na píchák; z každého vyteče podivná kapalina a vlije se do nádrže. Když balónky dojdou, nezbývá nic jiného, než zpátky přes oheň nahodit tam pekelný stroj. Až bude nádrž plná, tak střel do sovy - ta udupe příšerku hlídající bombu. Bombu zapal a odstřel doleva. Spadne přímo do nádrže, kde exploduje. Kapalina vyteče a ukončí tak trápení našeho nebohého přítele.

Nashledanou u dalších návodů se těší

Tomík Pupík

75%

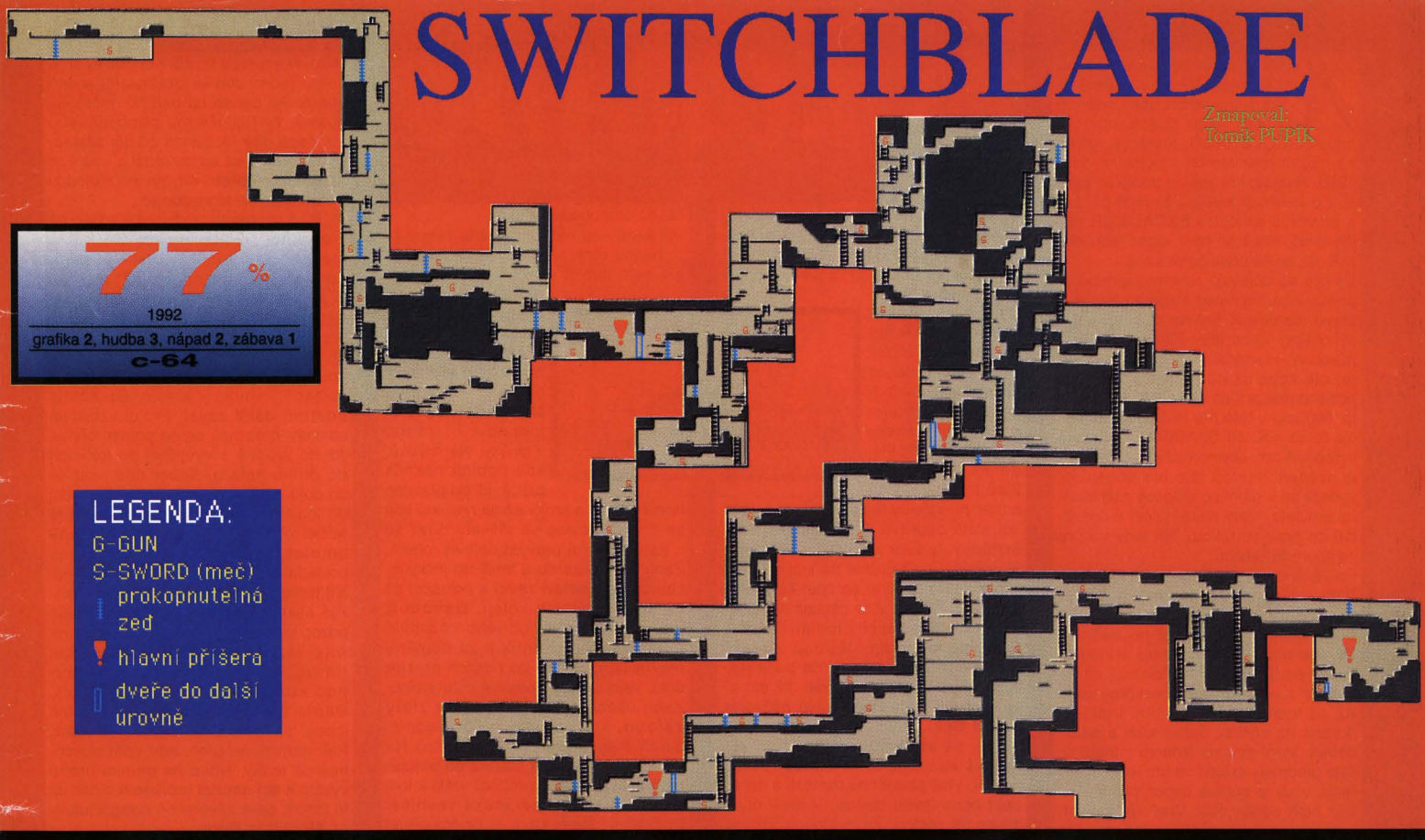
Thalamus/Apex 1992

grafika **2**, hudba **1**, nápad **2**, zábava **2**

C-64, Atari 800, Sinclair

SWITCHBLADE

Zmapoval:
Tomík PUPÍK



POZOR! POZOR! POZOR! POZOR! POZOR! POZOR! POZOR! POZOR!

VELKÁ SOUTĚŽ

PRO MAJITELE POČÍTAČŮ

ATARI ST, AMIGA, PC, APPLE MACINTOSH

Hrdinové našeho příběhu - lovec Roy Comprain, kněz Marraper, krásná Laura, vyšetřovatel Scoyt a další, bojují proti nepředstavitelným překážkám, které je čekají v neprobádaných pustinách. **Jestli chcete vědět, jak jejich odysea skončí, vydejte se s námi do roku 3 000...**

Pokud už jste se rozhodli a máte zájem prožít dobrodružství Roye a jeho přátel, pokusit se spolu s nimi objevit tajemství vesmírné lodi plující vesmírem a zároveň vyhrát počítač, nic Vám nebrání.

Zašlete-li na níže uvedenou adresu složenkou typu C **149,- Kč**, obdržíte disketu s programem (uživatelé PC uveďte, zda 5,25" nebo 3,5"), registrační kartu a podrobný manuál v nové grafické úpravě. **Navíc prvních 2 000 zájemců dostane zdarma další disketu se hrou CAMORRA.**

Prvních 50 hráčů, kteří dovedou Roye k cíli, **dostane hodnotné ceny: mj. tři počítače (1. cena PC AT 386), originální hry západních výrobců, doplňky k počítačům atd.**

Zkrátka nepřijdou ani ti, kteří nebudou mezi prvními 50 úspěšnými hráči. **Všichni účastníci budou zařazeni do slosování o dalších 50 cen (opět PC AT 386, další počítače, originální hry, doplňky atd.)**

V zájmu fair play budou všechny zásilky rozeslány v jeden den, čímž každý účastník dostane hru ve stejný den a bude mít stejné podmínky.

MIRACLE SOFTWARE
P.O. Box 14
739 51 pošta Dobrá

COLORADO

Opět přicházíme s novou hrou od firmy SILMARILS. Tentokrát však s návodem, jak úspěšně dokončit velice slušně provedenou hru COLORADO, která se vylíhla na našich monitorech v polovině roku 1990. Pravda, hra je sice poněkud starší, ale přesto si myslím, že řadě pařanů a příznivců časopisu **EXCALIBUR** přijde vhod. Hra totiž není vůbec jednoduchá, jak se na první pohled zdá.

Ve hře se objevuje mnoho zajímavých prvků, jako například automatický save stavu rozehrané hry na disketu, nebo dynamický sjezd řeky, který je obzvlášť působivý. Hudby si ve hře moc neužijete, ale když už na nějakou narazíte, poslechněte si ji až do konce, stojí to za to. Nejlepší v této hře je ovšem grafika. Na té se hoší od SILMARILS skutečně vyřádili. A tak, abyste viděli celou přírodní scenérii, kterou tato hra obsahuje, vydejte se s námi po stopách zázračného amuletu, který máte nalézt a odevzdat do pravých rukou. Tak tedy vzhůru za dobrodružstvím.

Právě jsi dorazil na kánoi do kraje okolo říčky Colorado. Jdi doprava a již zde narazíš na prvního Indiána. Moc se s ním nemazli a okamžitě ho zlikviduj. Nejlépe bude, když pro boje s indiány budeš používat sekeru. Pokračuj až na rozcestí a pokračuj horní cestičkou zpět. Až se vypořádáš s dalšími Indiány, dorazíš na mýtinu. Seber **kůži a náhrdelník**, který zbyl po jednom z Indiánů. Tyto předměty najdeš ve hře ještě několikrát, vždy je pečlivě seber, protože se bez nich neobejdeš. Vrať se zpět na rozcestí a dej se cestičkou doprava. Na cestě narazíš na velmi nepříjemného Indiána, který v kleče střílí šípy. Tento jev se ve hře ještě několikrát opakuje, proto vždy, když na takového Indiána narazíš, snaž se najít úkryt za stromy, či u skalní stěny. Potom v momentě, kdy Indián vystřelí šíp vyskoč a jedním úderem sekery ho pošli do věčných lovišť. Pokračuj doprava a až dojdeš k obchodu, vyměň si **náhrdelník za granát a kůži za střelný prach**. Granáty šetři a používej je pouze na místech nezbytně nutných. Popojdi o jednu obrazovku doprava a vyšplhej po skále nahoru. Znič Indiána. Je to nutné, protože by tě pak nepustil zpátky. Jdi stále doprava. Cestou narazíš na **schůdky**, ty však jdi pořád rovně, zabíjej Indiány a až dojdeš na kraj propasti seber **kalumet**. Vrať se zpět ke schůdkům a jdi nahoru. Zde narazíš na nepříjemné místo. Útočící Indián je ještě navíc podporován střelbou z praku svého mladšího kolegy. Zde bude nejlepší, když **použiješ granát**. Jdi dál až na plošinku, kde tě očekává **náčelník Sedící Býk**. Věnuj mu **kalumet** a on ti za něj dá **stříbrnou kulku**. Tuto věc nesmíš ztratit, jinak to můžeš rovnou zabalit. Vrať se zpět na rozcestí a dej se opět horní levou cestou. V další obrazovce jdi cestou, která stoupá vzhůru. Projdi jeskyní a seber **šňůru se zlatými valounky**. Vrať se s tímto předmětem k obchodu. Dostaneš za ni **lahvičku s náhradní energií**. Nyní se již v klidu můžeš vrátit k loďce a v klidu dopádlovat na druhou zastávku.

Při sjezdu se měj na pozoru. Nejen že tě budou otravovat Indiáni na kánoích, ale sem tam tě může trefit kamenem Indián stojící na břehu. Hlavně **nesmíš minout břeh.** Až přistaneš na druhém břehu, jdi stále doprava. **Medvěda zastřel** jednou ranou z pušky. Na mýtině, kde pobíhá několik zajíců, jdi do pravého horního rohu a projdi až na paseku, kde se ti uloží pozice na disketu. Vrať se k zajícům a jdi pravým dolním rohem. **Zabij vlka** sekerou a vejdi do jeskyně. Granátem **odstraň závaly** a pokračuj až na konec důlních kolejí. **Osvoboď malého horníčka** od jeho věznitele a následuj ho. Horník ti za odměnu otevře tajný vchod do dalších prostor dolu. Vejdi a dej se nejprve dolní štolou. Zabij všechny horaly a seber **zlatý valoun**, který zbyde po posledním z nich. Pak se vrať a jdi horní štolou. Na jejím konci **odrovnej stařika na pojízdném křesle**. Nyní se můžeš vrátit k lodi a podívat se **do Indiánské vesnice**. Pokračuj doprava a v obchodě si **vyměň všechny věci a hlavně zlatý valoun**, za který dostaneš **zápalný soudek s prachem**. Pak se zajdi podívat na Indiánskou poradu, směrem doprava, kde **zlikviduj náčelníka Orlí pero**. Nejlépe bude, když do něj vystřílíš celou jednu dávku prachu. O jednu obrazovku dál se od dalšího náčelníka dozvíš, že jestliže mu přineseš jeho **ztracené dítě**, dostaneš od něj **zázračný amulet**. Vrať se ke kánoi a vydej se na **poslední břeh**. Kdybys ho náhodou minul spláchne tě **vodopád**.

Vystup a okolo rozcestí dojdi až k obchodu. **Vyměň si věci**, vrať se na rozcestí a dej se druhou cestou. Dorazíš do **jeskyně** kde se ti uloží pozice. O jednu obrazovku dál vyšplhej nahoru. Dej se doleva a **závaly u kříže odstraň** zápalným soudkem s prachem. Nastup do výtahu, který tě zaveze zpět do opuštěného dolu. Jdi až na místo, kde jsi zabil invalidu v křesle. Granátem **odstraň další závaly**. Projdi vzniklým otvorem a ocitneš se na prvním břehu. Jdi do jeskyně a **vyšplhej po kolících do orlího hnízda**. **Seber dítě**, vrať se do dolu a z dolu k lodi. Znovu se vydej do Indiánské vesnice a **odevzdej dítě náčelníkovi**. Ten ti dá **tvůj hledaný amulet**, s kterým se přesuneš na poslední břeh. Dojdi znovu do jeskyně ale tentokrát jdi doprava. Cestou rozsekáš sekerou pár dotírajících **vlků**, ale pozor, ten poslední z nich, který číhá na konci lávky je **vlkodlak**. Tobě to však nemusí vadit protože máš u sebe **stříbrnou kulku**, kterou ho určitě zničíš. **Okolo Indiánského bůžka** projdeš lehce, protože tě chrání tvůj **amulet.** Pak narazíš na břeh, kde opět nasedneš do loďky. Hned na prvním břehu vystup a **dej amulet Indiánovi** a pak už tě jenom čeká závěrečné **congratulation Mr. Daniel Boon**.

A na závěr jedna rada pro STčkáře. Kdybyste snad měli problémy s energií, tak si první uloženou pozici nahrajte do **Diskdoctoru** a upravte si první adresu.

Peter Lee

85 %

Silmarils, 1990

grafika **1**, hudba **2**, nápad **1**, zábava **2**

Atari ST, A500, PC

Ultima Underworld II

Po tak povznášející recenzi z minulého čísla vydáváme první část návodu na obrovskou ULTIMU II od firmy ORIGIN.

Návod bude poměrně stručně napsaný a budou v něm popsány pouze věci nezbytně nutné k dohrání hry. Po cestě ULTIMOU se neustále orientujte podle map, které jsem se snažil detailně procházet, aby byly pečlivě zakresleny. Doporučuji vydat se na cestu s magikem, jelikož hra se nedá dokončit bez kouzlení! Na začátku hry se nacházíte v zámku, který proklel a uzavřel mocný démon **Guardian** (viz recenze či manuál). Tento zámek má pět podlaží. V nejspodnějším z nich se nachází teleportační krystal, centrum Guardianovy síly. Jeho jednotlivými ploškami se můžete přenášet do rozličných světů, soužených nadvládou démona. V každém novém světě naleznete **Černý diamant** „BLACKROCK GEM", který po vložení do telep. krystalu otevře cestu do další země (zpočátku můžete odcestovat pouze do země jediné - **do věže Goblinů**).

Pokud si dobře povedete, budete již tradičně dosahovat vyšších bojových stupňů a spolu s nimi budete dostávat tzv. **Body umění** (SKILL POINTS). V první úrovni zámku se pohybuje mnoho vašich přátel a každý je ochoten vás učit svým znalostem, pokud máte volné SKILL POINTS. Doporučuji učit se hlavně kouzlit, lámat zámky, plavat, bojovat útočně i obranně, a opravovat rozbité předměty. Neplýtvejte **SKILL P.** na poznávání různých zbraní - specializujte se pouze na jednu zbraň. Velmi důležitou postavou je zde MAGIK NYSTUL, kterému musíte nosit všechny **Černé diamanty**, aby je okouzlil a teprve poté je můžete vkládat do telep. krystalu v level **5**. Toto si určitě zapamatujte, abyste zbytečně nepoužívali Černé diamanty na krystal, když nejsou Nystulem připraveny. Po každé návštěvě cizího světa se tedy musíte vracet do zámku, při této příležitosti se učte nová umění a získávejte nové informace od svých přátel.

Do podzemí zámku se dostanete tajnou chodbou za vaším pokojem, mříž před schodištěm odemknete **klíčem od Dupreho**. Prostory pod zámkem jsou celkem rozlehlé, ale potřebných věcí v nich naleznete pouze několik. V druhé úrovni se nachází zamčená zbrojírna, jejíž klíč má **strom v level 4.** V **úrovni 3** se nachází jedny nedobytné dveře vedoucí do místnosti s duchem, nesnažte se je však vypáčit, jelikož **klíč** k nim dostanete až později **od Charlese** (viz **mapa level 1**). Ve východní chodbě hlídají dva **beholdeři** bednu, ze které po vypáčení vypadne mnoho užitečných věcí a **kámen Moonstone**, o kterém se zmíním později. Na jihu čtvrté level se nachází bažinaté doupě živého stromu. Strom má u sebe klíč od zbrojírny. Nezbytně důležité je vzít jedno **pavoučí vejce z doupěte tarantulí** (viz mapa). Na jihu za stěnou z lávy se nachází Guardianův špeh šířící zlo ve vašem zámku, ale bojovat s ním můžete až později. V poslední, páté úrovni se nachází zmíněný teleport **"BLACKROCK GEM"**, vaše brána do cizích světů. Vcházet můžete pouze do jeho světlých plošek, je to sice trochu namáhavé (později neustále nechtěně vcházíte do špatných světů), ale nedá se nic dělat. Dále uvedu seznam jednotlivých světů:

1) VĚŽ GOBLINŮ - osm maličkých úrovní
2) LEDOVÉ JESKYNĚ - dvě masivní úrovně
3) PEVNOST KILLORN KEEP - dvě středně velké úrovně
4) SVĚT TALORUS - dvě velké úrovně
5) KRVAVÉ DÍRY (PITS OF CARNAGE) - tři obrovské úrovně
6) MAGICKÁ AKADEMIE - osm středně velkých úrovní
7) PRÁZDNOTA - nedefinovatelná, o ní později
8) LOTHOVA HROBKA - čtyři velké úrovně

PRVNÍ SVĚT (VĚŽ GOBLINŮ) je otevřen automaticky, takže vstupte.Tato úroveň je velice jednoduchá, můžete ji dohrát bez boje. Nesmíte však rozčílit žádného goblina, všechno získáte jen čistou politikou. Vaším úkolem zde, kromě **nalezení Černého diamantu**, je **osvobodit věznu Bishopa**, který se nachází v nejvyšším, osmém patře. Stráže u brány v úrovni 2 podplaťte osmi zlatými a věží vystupte přímo do patra 6, kde se kapitánovi ohlašte jako Guardianův posel. Kromě hesla pro strážného vězení a speciálních rukavic si od kapitána vynuťte také heslo pro klíč od cely vedle kapitánova pokoje. První heslo řekněte goblinovi hlídajícímu mříž naproti kapitánovi, vraťte se o několik pater níž a nalezněte kuchyni. Zde ve výklenku stojí kapitánův synovec, který vám proti druhému heslu vydá klíč od zmíněné cely v 6 patře. Jděte do kuchyně a promluvte si s otroky. Jeden vám slíbí kouzelnou bedýnku, zbavíte-li ho nadvlády goblinů. Vraťte se do šestého patra, odemkněte celu a obra uvnitř pusťte na svobodu. Obr je nadšený sadista a zmasakruje všechny (!) goblíny ve věži, což vám ušetří spoustu práce. **Černý diamant** naleznete u kapitánovy mrtvoly, pokud ne, nachází se u jiné z mrtvol rozházených po celé věži (musíte ho najít!).

Vraťte se do kuchyně a od otroka si vezměte bedýnku jako odměnu za zničení goblinů. Pokaždé, když bedýnku otevřete, objeví se čerstvé jídlo - prostě stolečku prostři se bez plýtvání manou. Jděte do kovárny v level 5 a seberte druhý **pár speciálních rukavic**. Takto vyzbrojen vystupte do 7 patra, zatáhněte za **ukrytý řetěz** a vystupte do patra osmého. Zde si nasaďte spec. rukavice a projděte magickými mřížemi. Uvnitř v cele osvoboďte Bishopa, dejte mu druhý pár rukavic a pořádně ho vyslechněte. Úkol splněn, vraťte se do zámku a dejte **BLACKROCK GEM NYSTULOVI.** Očarovaný gem vložte do teleportačního krystalu a hurá do další úrovně.

DRUHÝ SVĚT - LEDOVÉ JESKYNĚ je opět triviální, občas to však na ledě trochu klouže. Hned vpravo od startu pobijte smrtky a použijte jejich mapu. Jděte stále na jih a schodištěm sestupte do level 2. Zde podle mapy najděte Černý diamant a schodištěm při středním toku řeky vystupte zpět do level 1. Zabijte ledového strážce a dostaňte se až k sloupu s pákou, řetězem, tlačítkem a spínačem. Abyste dostali klíč k ovládání přehrady, nastavte páku, přepínač a řetěz do horní polohy, stiskněte tlačítko a vstupte do teleportu. Na konci bludiště bude **klíč.** Vraťte se a celý proces opakujte znova s pákou nahoře, přepínačem dole, řetězem nahoře a tlačítkem zapnutým. Na konci bludiště budou dveře, které odemknete klíčem a spusťte přehradu. Jděte **do starého města Anonondus** a promluvte si s **duchem Beatrice**. Řekne vám o ložiscích prvku **Filania** kdesi v této zóně, ale o tom až později. Tento svět je za vámi. Další světy příště **- KILLORN, TALORUS A PITS OF CARNAGE.**

Pozn. Jestliže jako další svět navštívíte pevnost **KILLORN**, zkuste si ji dohrát sami, ale je složitější než ledové zóny, které jsem navštívil jako první.

ANDREW

95 %

Electronic Arts / Origin 1993

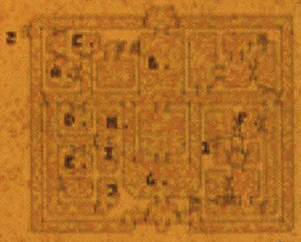
grafika **1**, hudba **1**, nápad **1**, zábava **1***

min. PC 386, 1 MB RAM, 10 MB HD, VGA
dop. 4 MB RAM (hra je rychlejší), Sound Blaster, myš

PC

Ultima Underworld II

XXX ZAMEK LEVEL 1 XXX



A . MY QUARTERS
B . THRONE ROOM
C . IOLO PLAVANI, STRILENI
D . DUPRE (DA KLIC OD STOK)
E . NELSON (UCI LORE, HIDDENO)
F . NYSTUL (UCI KOUZLA)
G . GREAT HALL
H . JULIA UCI PICK LOCK A ODPASTOVAT!
PATTERSON UCI CHARISMU
NANA NEUCI NIC
MIRANDA MA NOVINKY
I LADY TORI UCI CHARISMU
GEOFFREY UCI BOJOVAT
DUPRE UCI AXE
J - FERYDWIN

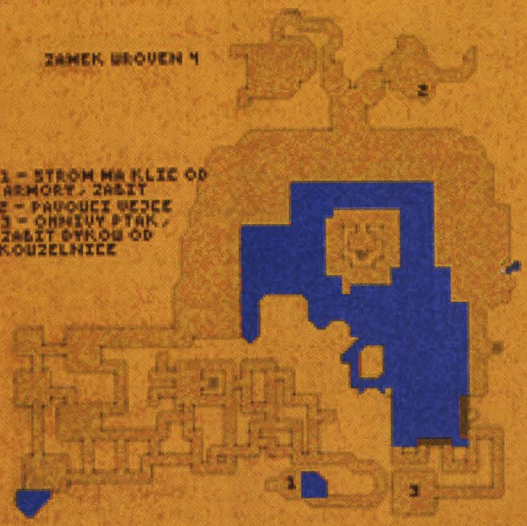
PO ZKOMPL . UNIVERZITY DA CHARLES KLIC OD DUCHA

1 - TELEPORT DO LEVEL 2 (MAGIKUV)
2 - ODEMKNE KLIC OD DUPREHO, VEDE DO STOK

XXX ZAMEK LEVEL 2 XXX

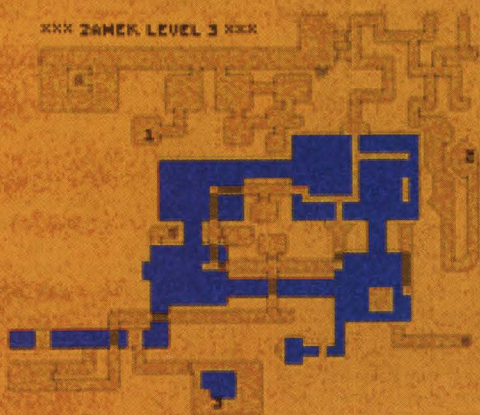
1 - SEM TELEPORTEM OD CARODEJE
2 - ZBROJIRNA (MECE, BRNENI, KRUMPACE)

ZAMEK UROVEN 4



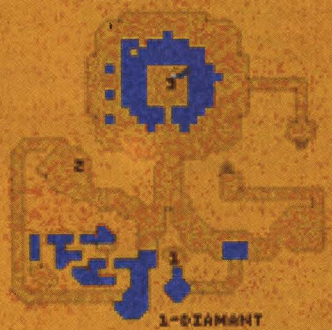
1 - STROM MA KLIC OD ARMORY, ZABIT
2 - PAVOUCI VEJCE
3 - OHNIVY PTAK, ZABIT DYKOU OD KOUZELNICE

XXX ZAMEK LEVEL 3 XXX



1 - ZLODEJ MA RUNU, HODINKY, JIDLO A RADY .
2 - POKLAD HLIDANY BEHOLDERY
3 - DUCH HLIDA POKLAD TABULKY A ZEZLO, KLIC DA CHARLES

XXX ZAMEK LEVEL 5 XXX



1-DIAMANT
2 - EMERALD
3 - BLACKROCK GEM

XXX LEDOVE JESKYNE LEVEL 1 XXX

1 - KLIC : TLACITKO VYPN . (PAKA, PREPINAC A RETEZ MUSI BYT NAHORE)
2 - DVERE : PAKA A PREPINAC DOLL, RETEZ NAHORE A TLAC . ZAPNUTE
3 - KONTROLA PREHRADY
4 - DOUPE SMRTEK

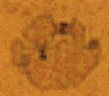
XXX LEDOVE JESKYNE LEVEL 2 XXX

ZTRACENE MESTO ANONONDUS

4 - KOUZLA, VIZE BUDOUCNOSTI (U NI POUZIT TYCKU)
3 - BEATRICE DUCH MESTA
1 - BLAZEN MOKPO
2 - BLACKROCK GEM

Level 1

Level 2



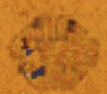
1 - DAT STRAZI Z . ZLATYCH, OTEVRE BRANU
2 - ZDE ZAVRIT VNEJSI DVERE A PAK TEPRVE VNITR

Level 3

Level 4

1- SYNOVEE KAPITANA, DA KLIC OD VEZENI OBRA

Level 5



1 - KOVARNA
2 - ZBROJNICE

Level 6

2 - KAPITAN
1 - PO ROZHOVORU S KAPITANEM RICI STRAZI HESLO A ON OTEVRE DVERE
3 - TUTO CELU ODEMKNOUT KLICI OD JANARA A PUSTIT OBRA

Level 7

1 - TAJNY OTVIRAC DVERI KTERY VSAK ZAVIRA DVERE VSTUPNI

Level 8

1 - PROJDES JEN SE SPEC . RUKAVICEMI
2 -BISHOP
PO ZKOMPLET . VEZE A PUSTENI TROLLA MUSITE PROHLEDAT MRTVOLY A NAJIT BLACK ROCK GEM

KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ - PRVNÍ ČÁST

GOBLIIINS II

72%

Tomahawk, 1992

grafika **1**, hudba **0**, nápad **1**, zábava **2**

min. VGA, 10 MB HD, **dop.** 1 MB RAM, Sound Blaster, myš

PC, A500, ST

LEVEL 1

Vinklem se pokus ukrást obušek. Ve chvíli, kdy starci na lavičce propadnou agonii smíchu, seber jim za zády Fingusem láhev. Jdi k fontáně. Fingusem zmáčkni neviditelné tlačítko a Winklem naber vodu do láhve, kterou pak může použít na žábu. Vezmi kouli. Fingusem vyhoď kouli na mechanismus na pravém kraji domu, stáhni žebřík, Winklem po něm vylez a skoč do komína. Vejdi do kouzelníkova bytu. Winklem štípni tygra do ocasu a z otevřené tlamy mu Fingusem seber zápalky. Zapal jimi hořák a do čajníku nalij vodu z fontány. Až se na nástěnce objeví klíček, sfoukni Winklem zapálený hořák a seber klíček. Fingusem natáhni pomocí klíčku kukačky a uveď je do chodu (stačí se jich dotknout). Winklem tref zespoda kamenem kukačku do hlavy seber klíč, a pryč. Klíčem odemkni dveře od vinného sklípku a vezmi víno. Jdi do vesnice. Vodou polij květiny, Fingusem jednu seber a dej silákovi. Winklem se postav na plošinu a Fingusem stlač knoflík. Zezhora seber obušek. Nyní se vydej k obrovi. Winklem chyť slepici a tu, až bude ve vzduchu, udeř obuškem v ruce Fingusově. Seber vejce. Fingusem strč obušek do díry. Až se bude probouzet z rány ze tmy, proběhni Winklem kolem a nahoře skoč do dutého stromu. Uvolněnou dírou ve skále pošli Finguse. Sirkami zapal roští u obrových nohou a vhoď do něj vejce. Obrovi dej víno a obušek. Cesta do lesa je volná.

LEVEL 2

Hned na počátku se dej ke Kaelovi. Winklem pokapej vodou nymfu a podej ji Kaelovi. Skoč mu na dlaň. Mezitím si Fingusem stoupni na kámen pod stromem. Winklem zatřes větví. Lístek vhoď Fingusem pod poklop vlevo dole a poklop poté otevři. Vylez na skalku a Winklem otevři znova poklop. Fingusem naskoč na včelu, po příletu med věnuj nymfě a seber žampion. Winklem zaklep na dveře a žampion ukaž panu domácímu. Fingusem se postav na plošinku pod supa. Winklem vezmi červa ze sklenice, zmáčkni knoflík horního stroje a rychle pospíchej hodit supovi červa. Stehno nabídni pirani a seber kost. Winklem hoď do dolního stroje žampion a Fingusem se stroje dotkni. Poté se s ním běž postavit na koš. Winklem dej panu domácímu kost. Fingusem seber gentixir a kolíček. Nato oběma skřítky použijte láhev na misku s tekutinou. Kolíčkem přiskřípni levou trubici. Winklem strč ruku do mája-ku a seber hůlku. Fingusem si běž zaskákat na pružinu vlevo od kytaristy. V momentě, kdy se objeví nad bubínkem pumpička, Winklem opět prostrč ruku májákem. Pak si oběma zaskákej najednou na pružině. Winklem sejmi hůlkou roh, Fingusem skoč do díry. Winklem do otevřených dveří, promluv si s kytaristou a Fingusem pomocí rohu seber 1. notu. Winklem napumpuj pumpičkou saxofonistu a Fingusem s rohem stáhni komára. Fingusem napumpuj saxofonistu a Winklem opět pomocí rohu seber 2. notu. Fingusem vhoď komára do májáku a Winklem vezmi rohem 3. notu. Hoď kámen na balon. Winklem vlez za chlapcem do chatrče a v momentě, kdy se na obrazovce znovu objeví, Fingusem zaběhni do chatrče na patře, ze kterého hodil kámen. Propůjčte míč basketbalistovi. Jakmile míč skáče po obroučce, proskoč Winklem košem. Fingusem vpusť melodii do dolní chatrče, zaklepej na Toma hodináře a seber přesýpací hodiny. Vydej se k zámku. Fingusem zajdi do věžičky a seber bombu. Drženou v ruce ji Winklem se sirkami podpal. Po následné explozi hoď přesýpací hodiny do propasti.

LEVEL 3

Seber se země majonézu a Winklem se dotkni levého kyklo-skřeta. V okamžiku, kdy se kudla zabodne do pravého, uzmi mu Fingusem z pusy žvýkačku a tu pak použij na zamčený trezor. Než odejdeš z této místnosti, polož na na zem majonézu a to tam, kam skočí zezhora Fingus, a tím vymáčkne její obsah na prostředního kyklo-skřeta. V tu chvíli Winklem seber pilu. Nyní se vydej za kovářem. Seber stoličku. Fingusem se postav pod kyklo-skřeta s kuřetem, Winklem na něj vymáčkni majonézu a Fingusem použij stoličku na kuře. Fingusem se postav ke stěně domu vpravo nahoře a Winklem ze stoličky „zabuzeruj" kuchaře s vařečkou. Až se vařečka ocitne vpravo, vskoč na ni Fingusem. Winklem dej kovářovi gumový klíček a pak pilu. Jakmile kovář položí pilu na rozžhavéné uhlíky, seskoč Fingusem na středověké dmýchadlo. Od kováře si vezmi klíč a seber kovadlinu. Klíčem jdi odemknout zamčený trezor a každým skřítkem z něj vyber skafandr. Použij kus masa na protézu v ústech dolního kyklo-skřeta a běž k velké soše. Winklem vejdi do podchodu a zmáčkni tlačítko. Winklem nadzdvihni sekeru a Fingusem stlač tlačítko, dříve za sekerou schovaným. Winklem se postav ke dveřím do sochy a Fingusem zalez do podchodu. Až příšera začne tlachat, vskoč Winklem do sochy. Nyní Fingusem použij stoličku na provázek u kyklo-skřeta. Winlem kyklo-skřeta postraš, protézou shoď na něj kovadlinu. Oběma skřítky a pomocí skafandru slez do kanálu.

LEVEL 4

Winklem vystup na hlídkovací koš a Fingusem zapni lampu. Fingusem seber rybku-svítilku. Jdi k Siréně. Fingusem vlez do díry u mříže a Winklem vyhoď škebli. Fingusem škebli seber. Postav stoličku k mořskému koníkovi a Winklem se postav ke škebli. Fingusem vylez po koníkovi a sáhni do sluje. Winklem hoď škebli na rukavici a zpod škeble seber rukavici a mořskou hvězdici. Rukavicí zakryj Blobovi oko a oběma skřítky sáhni do láhve. Seber si z Bloba zpět rukavici a jdi k vraku galeony. Fingusem se postav na lasturu. Winklem rozsviť lampu a poté otoč kormidlem. Winklem použij rybku-svítilku na tři otazníky a mořskou hvězdici na truhlici. Když je truhlice otevřená, dotkni se Fingusem sošky na přídi loď. Winklem projdi dveřmi do podpalubí a Fingusem hoď pilu po lebce. Seber perlu a jdi k Siréně. Siréně dej perlu a diamant, a chobotnici Fingusem listinu. Nezapoměň sebrat stoličku a hurá do levelu 5.

LEVEL 5

Fingusem se dotkni mečounova oka. Seber sůl. Fingusem otevři poklop hrnce a Winklem do hrnce nasyp sůl. Sáhni do hrnečků a seber pilník. Winklem se postav k lanu vlevo nahoře a Fingusem k lanu vpravo dole. Lana se nejdříve chyť Fingusem a hned nato Winklem. Fingusem přeřízni pilníkem klec kolibříků, seber ze zdi připínáček a postav se za kuchtíka. Winklem posypej solí brambory a stoupni si před výklenek s přepážkami. Až bude kuchtík ve vzduchu, polož Fingusem připínáček na bednu. Winklem pokapej Gentixirem bramboru. Jdi k trůnu. Seber pepř. Winklem použij stoličku na římsu a Fingusem mu vyskoč na ruce. Fingusem zmáčkni tlačítko ve zdi a Winklem prolez právě otevřeným okem. Fingusem vejdi do ucha v trůně a v okamžiku, kdy bude v trůně, zatáhni Winklem za malý jazýček. Vyleziv šího brouka seber následujícím způsobem: Fingusem seskoč a postav se k otvoru vpravo, Winklem strč hlavu do levého a poté Fingusem použij rukavici na pravý otvor. Winklem zmáčkni tlačítko ve stěně a Fingusem proskoč okem. Oběma skřítky projdi trůnem a jdi k brnění. Z rytířova chocholu utrhni peříčko a to namoč v barvě u obrazu. Polož brouka do malé díry, natři ho namočeným peříčkem, popepři ho a pokapej Gentixirem. Jdi k trůnu. Seber dalšího brouka stejným způsobem. Brouka polož do díry vpravo a pokapej Gentixirem. Osvoboď Bouffona a jdi k brnění. Bouffonem se dotkni stroje a každým skřítkem skoč pod zmenšovač. Bouffonem se dotkni ještě jednou stroje. Seber zápalku a vydloubni oko v lebce. Bouffonem kopni do oka a seber sklíčko. Winklem se dotkni truhly a po příletu mouchy utrhni Fingusem z knihy záložku. Záložku zabodni do svíčky a Fingusem použij sklíčko na svítící sluneční paprsek. Seber vosk a vstrč jej do dopisnice. Vzniklým produktem otevři truhlu. Zvedni semínko a zasaď ho do mapy. Oběma skřítky a princem se spusť po rostlince.

LEVEL 6

Winklem vlez do díry ve stromu. Seber banán. Otevři poklop a Winklem dej banán trpaslíkovi. Ve chvíli, kdy se o něj budou prát, Fingusem vezmi trpaslíkovi střelhbitě čepici. Winklem bouchni ze stromu do jablka, kteréž chyť dole Fingusem do čepice. Jablko vlož Winklem do díry ve stromu. Oběma skřítky seber lampion. Fingusem bouchni do kuželek a v momentě, kdy koule skáče na místě, šlápni Winklem na hvězdu vedle poskakující koule. Winklem polož kouli na bednu a zůstaň na ní stát. Fingusem si stoupni na pružinu nad kuželkami. Až špendlík přeskočí na paraple, získej opět kouli. Winklem polož kouli na bednu a stoupni si na houpačku. Fingusem si znovu zaskákej na pružině. Fingusem si stoupni na plošinku nad inelákem, Winklem skoč na pružinu vedle houby a poté seskoč a běž s ním k pružině nad kuželkami. Fingusem zapni anténu a naskoč na bublinu. Když se bublina dotkne bedny, skoč rychle Winklem na pružinu. Seber špendlík a seskoč. Předchozím postupem dostaň oba skřítky znova nahoru. Fingusem se postav k anténě a Winklem zmáčkni tlačítko. Ve chvíli, kdy se princ napne v bublifuku, zapni Fingusem anténu. Bublinu s princem praskni špendlíkem. (Kdyby se někomu z vás dostal Fingus na levou stranu a vy byste chtěli, aby šel do prava, musíte se ním postavit na houpačku a Winklem skočit na hvězdu nad ní.) Boufonem se postav na přední část houpačky, Winklem se postav k zadní části a Fingusem zmáčkni tlačítko. V okamžiku, kdy dozní hudba, Winklem dupni na katapult. Jdi ke skalám. Zvedni kouli jedním skřítkem a druhým mu ji seber o patro výš. Tímto způsobem vyzvedni kouli na druhé patro. Winklem se postav na lví hlavu a Fingusem hoď kouli z druhého patra na lví ocas. Winklem strč do hlavy na holi. Vyzvedni kouli na první patro. Winklem se postav na lví hlavu a Fingusem mrskni kámen po lvím ocasu. Winklem prolez dírou v obrově rameně a Fingusem si stoupni na lví hlavu. Winklem postrč hlavu. Fingusem skoč na tři vykřičníky. Když se kámen s Fingusem ocitne na nejnižším možném bodě, naskoč na něj Winklem. Winklem se dotkni kamínku vedle klece a Fingusem po Winklovi rychle přeběhni. Na klec s ptáky použij pilník. Seber klíč. Jdi ke Kaelovi. Zamčené dveře otevři klíčem.

LEVEL 7

Seber tužku z hořejšího patra a Winklem začmárej třikrát něco na tabuli. Seber houbu. Boufonovi dej napít magického lektvaru. Fingusem počmárej obraz. Až děda hodí po Fingusovi bumerang a trefí jej, hned vyskoč Winklem na křeslo a bumerang seber. Fingusem si stoupni někam doprostřed místnosti, Winklem použij půllitr na dědu a Fingusem hoď bumerang po léčivém zubu. Seber zub a dej ho Winklem kostře. Kaluž vysaj houbou. Winklem foukni do fajfky a Fingusem použij mokrou houbu na obláček dýmu. Oběma skřítky pronikni do právě vzniklé díry v křesle. Fingusem se postav na oko a Winklem skoč na tři vykřičníky. Seber myš. Myš ukaž krokodýlovi a hned na něj vylez. Po příletu hoď hned bumerang Winklem (Fingusem) na kamenné zuby nad NH3. Až z díry vyleze zlé stvoření, skoč Fingusem na tři vykřičníky. Fingusem polož ještě mokrou houbu na kámen. Boufonem se postav na oko a Winklem skoč na tři vykřičníky. V okamžiku vlhčení kamene naň Fingusem namaluj tužkou dveře. Winklem zatáhni za kliku. END.

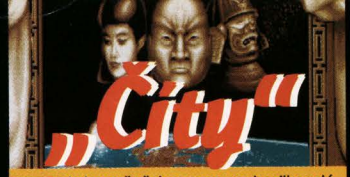
Petr Němec PEN

PC MENU

ŠACHY NA OD FIRMY

Vminulém pojednání o šachových počítačích jsme ve zkratce přiblížili jejich vývoj a perspektivy. Dnes bychom chtěli obecný pohled zúžit na konkrétnější popis 2 počítačů, které jsme nedávno testovali - **Mephisto Milano a Mephisto Berlin**. Předesíláme, že jako počítačovi laici jsme je vnímali především z hlediska šachových kvalit.

Oba typy jsou produktem německé firmy **Mephisto**, která spolupracuje se světovou programátorskou špičkou a udržuje si v oblasti komerčních mikropočítačů i při existenci vyspělé konkurence (např. **americká firma Fidelity**) dominantní postavení. Potvrzením její úrovně jsou především **od roku 1984** každoroční vítězství v šachovém mistrovství světa komerčních mikropočítačů, která se organizují od roku 1980. **Typy Milano a Berlin**, které počítačový obchod nejen v zahraničí, ale v poslední době i u nás poměrně často a za ještě přijatelnou cenu nabízí, dosáhly velké obliby. Nejsou to nejsilnější počítače, kterými firma Mephisto obesílá mistrovství světa, přesto je jejich šachová výkonnost značná. Šachové počítače jsou hodnoceny na základě nesčetných partií a testů podobně jako šachisté všeobecně zavedenou stupnicí Elo bodů, která přesně zjišťuje odpovídající úroveň. To nám umožňuje srovnávání počítačů s příslušnými výkonnostními kategoriemi šachistů. Nejvyššího dosaženého bodu kolem **2.800,-** tedy úrovně mistra světa Kasparova, ale i úroveň nižší, kterou vykazuje převážná většina světových velmistrů, dnešní počítače (nevyjímaje velká počítačová monstra, schopná řešit ve vteřině mnohonásobně vyšší počet údajů než je běžně u popisovaných mikropočítačů) nedosáhly. Přesto je jejich rychlý vzestup v poslední době a posun těch nejlepších na prah velmistrovské kategorie (např. **Deep though s 2.520 body**) velkým příslibem do budoucna. U **Mephista Milana** uvádí výrobce ve svém prospektu odhad počtu **Elo bodů 2.100**, což je nad hranicí tzv. první výkonnostní třídy, u **Mephista Berlin dokonce 2.200**, což odpovídá lepším kandidátům mistra sportu. Hodnověrnějším a směrodatnějším pramenem je však švédská listina šachových mikropočítačů, která udává údaje (**u Milana 1.982 a u Berlina 2.153**) na základě empirického ověření prostřednictvím nasazení mikropočítačů do normální turnajové praxe. Pro úplnost dodejme, že podle švédské listiny je nejsilnější mezi mikropočítači typ **Lyon s 2.259 Elo body**. Vraťme se však k našemu Milanu a Berlinu. Protože je mezi oběma typy závažný **cenový rozdíl** (Berlin pořídíme za dvojnásobek ceny Milana), bude potencionální kupující i z tohoto důvodu podrobně srovnávat kvalitu a funkce obou, jakož i zvažovat míru praktického využití zmíněných **170 bodů** rozdílu



„City"

Tak konečně jsme se rozhodli vydávat pravidelnou rubriku podvůdků, podvodů a kódů. Budeme vycházet z různých sharewarových zdrojů, z vašich dopisů, z drbů šířících se okolo a ze západních časopisů, prostě odevšad. Posílejte nám tedy všechny cheaty, hesla a kódy do her, na které narazíte. My je budeme vydávat pro všechny pařany, aby to měl každý gamesník zase o trochu lehčí. Ne všechny podvody však budou vyzkoušené, protože na jejich testování prostě nemáme čas. Jakmile zjistíte, že některý „čítek" nefunguje nebo naopak získáte nějaký nový horký tip, ihned zavolejte našemu CHEAT-specialistovi na tel.: **53 52 92**. My údaj buďto označíme za vadný či přidáme do sbírky s vaším jménem.

Vaše redakce.

PROJECT X.

Na konci prvního levelu vleť do otevřené tlamy závěrečného netvora. Musíš se přitom vyhnout jeho laserům a nesmíš se ho dotknout. Tady si můžeš vydělávat životy na hře **Space Invader**, ha, ha...

BILL'S TOMATO GAME LEVELKÓDY:

5 - PLOOTTIT	10 - BEGGEN
15 - CLIENNUNG	20 - TOUKER
25 - TIGFIN	30 - SIPUG
35 - TIAVER	40 - SLOOVOM
45 - DRUTTEL	50 - BOUTTOL
55 - BOACKER	59 - WOISSAN

INDIANA JONES IV (ACTION).

Napište NIGHTSHIFT při titulním obrázku a potom teprve použijte náš návod.

SHADOW OF THE BEAST III.

Při počátečním intru napiš **PLEASE DADDY DRAW THIS FOR ME.** V průběhu hry si potom můžeš zapnout nesmrtelnost šipkou doprava a šipkou doleva ji zase vypnout.

APIDYA.

Již z úvodní obrazovky můžeš skákat do pokročilých úrovní. Kódy jsou **MISSHONEYBEE, DEPUTYOFLOVE, SNEAKPREVIEW** a závěrečnou sekvenci uvidíte po napsání **SHOWCREDITS.**

LIONHEART

má životy schované na adrese **C110AD** a energii na **C1109D.**

ALIEN BREED SPECIAL EDITION

má životy pro hráče 1 na adrese **C059D3** a životy pro hráče druhého má na **C06173**. Kódy do úrovní jsou (napsat v počítačích Intec):

level 2: XXDFA **level 5: UYTTA**
level 3: RTHAA **level 6: PPEAB**
level 4: LAEEA
Skok po levelech: TULEBY

PINBALL FANTASIES.

Jakmile se nahraje zvolený pinball, napiš **EXTRA BALLS** pro zvýšení počtu míčků na pět, **DIGITAL ILLUSIONS** - míček nevypadne z hracího pole nebo **EARTHQUAKE**, což zajistí neomezené bouchání do mašiny.

JAGUAR XJ 220.

V hudebním menu nastav frekvenci rádia na **059,9** a tvoje auto bude o kapánek rychlejší.

LOTUS TURBO CHALLENGE III.

Oba hráče podepiš jako **BAKTOTHEFISH** a vždy postoupíš do dalšího levelu.

AQUAVENTURA.

V menu drž **CTRL a F10 a Firem** odstartuj hru. Nyní můžeš skákat přes levely mačkáním **L** nebo přes tunely mačkáním **T.**

CYTRON.

Při hře vlez do terminálu (na každém patře je jeden), kde můžeš vkládat tyto kódy úrovní:

Patro 1 :	Patro 2:
level 2 - HIDE	level 1 - BFAE
level 3 - HIKE	level 2 - FFIB
level 4 - LAKE	level 3 - AAHC
level 5 - DEAD	level 4 - HKAJ
level 6 - ACHE	level 5 - EJLA
level 8 - FLEE	level 6 - DHLA
Patro 3:	**Patro 4:**
level 1 - ELAD	level 1 - FIAG
level 2 - KAKE	level 2 - LKAI
level 3 - FGAH	level 3 - BLDK
level 4 - CIJA	level 4 - JAKI
level 5 - FILA	level 5 - GABG
level 6 - BFDG	level 6 - LABH
level 7 - DIED	

ASSASSIN.

Na levé straně prvního stromu v misi číslo 1 vylez úplně nahoru a napiš **ACEVIEWFROMUPHEREMATE.** Pozadí blikne a nekonečná energie a čas je **ON.**

NICKY BOOM.

Jako kód levelu zadej **TRONIX** a dostaneš nekonečný počet životů. Tlačítko **F1** zapíná štít, **F2** dává bomby, **F3** klíče, **F4** velké bomby a **DEL** přenese do další úrovně.

HUMANS LEVELKÓDY:

5 - HOWYE	10 - MILESTONE
15 - RED DWARF	20 - SMART
25 - JIMS TIES	30 - MALCY MALC
35 - MAD FREDDY	40 - BANNANA MOON
45 - VISION	50 - RANGERS
55 - CONSOLIDATED	60 - PROMISED LAND
65 - A34732473	70 - NIN
75 - LORDS OF CHAOS	80 - BYE BY E BYE

B C KID.

Joystickovou akrobacií si můžeš vydělat nekonečný počet životů. Jdi do **Option menu** a hýbej joystickem takto: nahoru, nahoru, dolů, dolů, doleva, doprava, doleva, doprava a je to.

ORK.

Naloguj se do prvního počítače, najížděj kurzorem do všech rohů obrazovky a mačkej **fire**. Od této chvíle si můžeš tlačítkem **H** doplnit energii, tlačítkem **F** doplňuješ létání a **A** zvyšuje počet střeliva.

FIRE AND ICE

má životy na adrese **1EDB7** a bomby na adrese **1EDC3.**

DRAGONS LAIR III.

V úvodu musíš napsat **TTIME**, ale před tím nesmíš napsat nic jiného, jinak **Cheat** nefunguje. Celá hra proběhne sama.

EPIC.

Na obrazovce **Callsing zadej CHEAT** a život bude jednodušší, mnohem jednodušší...

DOJO DAN.

V průběhu hry můžeš získat nesmrtelnost, napíšeš-li **WOOLANKIDKICKSBUTT.** Nyní budeš nezranitelný a tlačítkem **F9** můžeš přeskakovat jednotlivé úrovně.

ZOOL.

Před začátkem hry napiš **GOLDFISH**, obrazovka zmodrá. Klávesa 1 potom zapíná nesmrtelnost, 2 skáče po levelech a 3 do dalšího světa.

STREETFIGHTER II.

V menu bojovníků (jeden i dva hráči) si musíš najet na **Blanku** a psát tak dlouho dokola **PATIENCE**, dokud obrazovka žlutě neblikne a neozve se bojový výkřik. Během hry stačí stisknout **F10** a náš hrdina je zdravý.

SILLY PUTTY.

Musíš se svým výkonem zapsat do hiscore a podepsat se **HEADLIKEAHOLE.** Odešli toto jméno Returnem a obrazovka blikne. Nyní **F1 - F10, SHIFT F1 - SHIFT F10 a CTRL F1 - CTRL F10** skáčeš po zónách.

PC SECTOR.

INCA LEVELKÓDY:

1 - 37241372	6 - 47241384
2 - 35241356	7 - 45241364
3 - 41241324	8 - 13241332
4 - 25241324	9 - 33241344
5 - 15241372	10 - 43241344
	11 - 31241316

EPIC LEVELKÓDY:

1 - AURIGA	6 - CETUS
2 - CEPHEUS	7 - FORNAX
3 - APUS	8 - CAELUM
4 - MUSCA	9 - CORVUS
5 - PYXIS	

UGH LEVELKÓDY:

10 - RESURRECTION
20 - ANDROGYNOUSNOISE
30 - LAMENTOVERTHESHADOWS
40 - THEABSOLUTE
50 - STRANGEFORTUNE
60 - ARINGINGINTHEIREARS

ANOTHER WORLD LEVELKÓDY:

1 - LDKD	7 - KLFB
2 - HTDC	8 - BRTD
3 - CLLD	9 - TFBB
4 - LBKG	10 - TXHF
5 - XDDJ	11 - CKJL
6 - FXLC	12 - LFCK

PUSHOVER LEVELKÓDY:

10 - 07680	60 - 17470
20 - 15362	70 - 19071
30 - 08718	80 - 28927
40 - 30734	90 - 28671
50 - 22046	99 - 09727

NAKONEC KÓDY NA POPULOUS II - CHALLENGE DISK na Amigu.

Nejvyšší energii vám zaručí kód ADKIUDJBZQWEFWIX.

000 - ZULADO	010 - AHYATO
020 - CAUO	030 - NESEKO
040 - SOFUUO	050 - PAOKRO
060 - LIGAMO	070 - MUTEDO
080 - IKOITO	090 - LEHI
100 - MOTASO	110 - MAHOKO
120 - MITOUO	130 - TSEGMO
140 - SACADO	150 - CHRUTO
160 - NAMU	170 - NOZUSO
180 - LAJIKO	190 - IIPAUO
200 - PIHARO	210 - OKMOMO
220 - ENMETO	230 - UOUN
240 - TAIKSO	250 - SIOHKO
260 - TETSUO	270 - BANIRO
280 - FOLAMO	290 - TOMADO
300 - RAKOTO	310 - HINASO
320 - ZUFUKO	330 - AHOKUO
340 - CAGARO	350 - NETEMO
360 - SOIIDO	370 - PAKITO
380 - LITA	390 - MUHOSO
400 - IKTOKO	410 - LEEGRO
420 - MOTIMO	430 - MABADO
440 - MILOTO	450 - TSZU
460 - SAJISO	470 - CHPAKO
480 - NAHAUO	490 - NOROTO
	499 - RIGA

KÓDY DO CHALLENGE ZEMI:

05 - PAPAL	10 - PRANGER
15 - WINDS	20 - HURDLE
25 - GAUNTLET	30 - ILLUSION
35 - EXTINCT	40 - ROCKY
41 - FRYING	

POČÍTAČI MEPHISTO

šachové síly. Je tedy užitečné popsat jejich možnosti právě z tohoto srovnávacího pohledu.

Mephisto Milano hned při prvním prostudování a ovládnutí jeho chodu upoutá sympatickou jednoduchostí obsluhy.

Řešení **holandského programátora Schrödera**, které je zde aplikováno, se vyznačuje nápadnou účelností funkčních tlačítek, které mají vždy několik úkolů v závislosti na požadované činnosti počítače. Poměrně brzy si lze tento ovládací systém přisvojit, dalším kladem je i značná rychlost provádění ovládacích úkonů.

Ačkoliv je celkový design obou typů prakticky shodný, způsob ovládání jednotlivých funkcí se naproti tomu velmi liší. **Autor mikropočítačového systému Berlina, pan Laing**, uzpusobuje řešení celkového ovládání početnějším možnostem a funkcím. Postrádáme však zmíněnou přímočarost, která je znakem Milana. U Berlina musí manipulátor stále pracovat s posunováním heslovitého modelu na displeji různými směry, přičemž prvky tohoto modelu, určující způsob chodu stroje, lze v určitém postavení na displeji libovolně a ve větších modifikacích obměňovat. Ačkoliv tento displejový způsob obměny přináší rozvětvenější možnosti, je trochu zdlouhavější, techničtější a trvá více času, než se s ním šachista - počítačový laik sžije. Bohatší funkční kapacita většinou tento handicap vynahrazuje, v řadě případů velmi podstatným způsobem. Jen někdy působí zmnožení možností nadbytečně, např. v počtu ovládaných jazyků pro hesla na displeji - **u Berlina 5 oproti 3 u Milana** či velmi rozmanité škály možností v nastavování spotřeby času k přemýšlení. To se týká i kombinovaného nastavení různých časů pro počítač a hráče. Významným přínosem složitějšího **Berlina** je však zdokonalení zápisu analýzy v displeji ze **4 půltahů u Milana na 6, přičemž další 3 půltahy (celkově tedy 9)** můžeme získat posunutím displeje. K analýzám mají mikropočítače u vyspělejších šachistů prvořadé použití. Jedná se o detailní rozbor a zhodnocení určité pozice, kterou můžeme do obou typů rozdílným způsobem zakódovat. Je možné stanovit i tzv. hloubku analýzy, která je udána počtem půltahů, které je počítač schopen dopředu promyslet. **Maximální hloubka u Milana je 22 půltahů (tedy vzájemných odpovědí), u Berlina dosahuje kapacita dokonce 35 půltahů.** U obou možností je třeba řady hodin, dokonce dní, aby tato hloubka byla vyčerpána. Je však možné počet uvažovaných půltahů snížit na libovolné číslo. Důležitá je i funkce urychlovače. Tímto způsobem se objeví na displeji tah, který se počítači v dané fázi přemýšlení jeví i přes nevyužití celé hloubky anylýzy jako nejlepší. Často se stává, že k nejlepšímu tahu v pozici počítač dojde již v první fázi povrchnějšího propočtení, další mnohahodinové a denní počítání se stále přibíranými půltahy až do konečného vyčerpání stanovené hloubky pouze potvrdí správnost rozhodnutí prvních minut. Celý proces analytické práce je možné na displeji u obou typů sledovat. Tabulka uvádí právě uvažovaný tah i s příslušnými variantami s větší kapacitou u Berlina, dále nejlepší tah v pozici, ke kterému počítač dosud došel. Současně je uvedeno ohodnocení posice a poměřování uvažovaných tahů v pěšcových jednotkách, přičemž je přihlédnuto i k různým pozičním a útočným kompenzacím. Materiální převaha 1 pěšce v pozičně vyrovnané pozici je tedy označena hodnotou 1. Pokud počítač skončí analytickou práci, či v partii provede tah, upozorní nás zvukovým signálem (pokud ho nastavíme), ukáže tah v displeji a rozsvítí na šachovnici příslušná pole, na kterých bude tah proveden.

Zatímco analýza uspokojí především výkonné šachisty, nejširší kruh zájemců bude chtít poměřit s počítačem své vlastní šachové síly v praktické hře. Také v této oblasti nám oba typy poskytují řadu zajímavých možností. Jejich popis, vystižení stylu hry počítače a praktické rady, **jak hrát s počítačem a uspět** - to je již materiál pro samostatné pojednání.

Tyto a další šachové počítače Mephisto zakoupíte v prodejně:

ENISOF a. s.
Hardware - Software
Štěpánská 43
110 00 Praha 1
tel: 222 085, 261 006
fax: 222 085

DOMÁCÍ VIDEOHRY

Před několika lety, v době, kdy se na našem trhu počaly teprve nenápadně objevovat první náznaky blížícího se počítačového BOOMu, trávila řada mladých lidí svůj volný čas v tzv. VIDEOHERNÁCH. Připusťme krajní a velice nepravděpodobnou možnost, že čtenář neví, co že to taková videoherna vlastně je, a začněme od Adama, tedy právě od těchto heren. Videoherna je termín, který budeme těžko hledat v naučném slovníku. Pokusíme se zde tedy formulovat stručnou definici:

Videoherna (ž.) - veřejné zařízení, obvykle autobusovitého či maringotkovitého charakteru, ve kterém je umístěno několik hracích automatů, tzv. Televizních her (viz toto heslo) za účelem výdělku provozovatele. Přístup do v. je umožněn všem osobám bez omezení věku, pohlaví či politické příslušnosti. Doba setrvání ve v. je omezena pouze finanční situací návštěvníka.

Tak a je to. Připusťme ale dále, že čtenář neví zcela přesně, co znamená termín Televizní hra. Prosím, tady je další definice:

Televizní hra (ž.) - občas označována též jako videohra, videoautomat atd. Jednoúčelové zařízení sloužící k provozování jedné jediné, počítačem vytvořené hry. Velikost t.h. umístěných ve videohernách (viz výše) je rovna přibližně polovině standardní telefonní budky. T.h. nabízejí profesionálně zpracované programy a umožňují perfektní „hráčský prožitek“ všem milovníkům zábavních her. Za použití t.h. ve videoherně platí návštěvník stanovený poplatek v podobě kovových mincí vkládaných do „nenasytného chřtánu“ t.h. T.h. svojí kvalitou z 99% předčí hry na osmibitových počítačích a ty nejlepší z nich se dokonce vyrovnají domácím šestnáctibitovým počítačům. Některé t.h. dokonce šestnáctibity i překonají. Na rozdíl od tzv. „výherních“ hracích automatů, ve kterých lze rozličnými způsoby přijít o značnou sumu, ale občas i něco vyhrát, jsou t.h. pro hráče POUZE prodělečné.

Definice máme za sebou, a tak se můžeme pustit do dalších úvah. Pod dojmem zhlédnutí televizních her ve videohernách se řada lidí rozhodla získat podobný nástroj počítačové zábavy domů, pro vlastní potěšení. Ti prozaičtější se rozhodli alespoň zastavit odliv peněz do automatů sice jednorázově mnohem vyšší, ale do budoucna hledící investicí. V té době (v době sice zmírající a dohasínající, ale přesto stále silné totality) si však málokdo mohl dovolit koupi výkonného počítače řady PC, především pro neúnosnou cenu. Ostatně kupovat PC pouze na hry se nevyplatí ani dnes. Proto dala řada lidí přednost malým osmibitovým počítačům. Byla to éra „gumového“ SPECTRA, ATARI 800 a posléze o něco lepšího COMMODORE 64 (a jéje, to zase bude dopisů na téma „můj počítač (MAŤO) je ale lepší než C64“ - tak dobře, tedy o úplně nepatrně malinko lepšího COMMODORE 64...). V první vlně ale byla spousta lidí zklamána úrovní her na osmibitech - každá hra se musela složitě nahrávat a spouštět, byly tady neustálé potíže s kazetami a hlavně: hry nebyly ani zdaleka tak propracované, jako na televizních automatech v hernách. Není divu - videoautomaty jsou JEDNOÚČELOVÁ zařízení zkonstruovaná pouze pro hry, proto jsou hry tak propracované. A tak pro ty, kteří se chtěli na osmibitech věnovat výhradně akčním hrám známým z automatů, to bylo obrovské neštěstí; ostatně konverze z automatů nedopadají ani dnes na šestnáctkách zcela stoprocentně (jsou i čestné výjimky, jako STREET FIGHTER II, samozřejmě). Až později začaly na osmibitech prosvítat skutečně dobré ADVENTURE a STRATEGY hry, které teprve zajistily vysokou prodejnost těchto počítačů. To už je ale úplně jiná kapitola.

Tímto poměrně složitým postupem úvah jsme se dostali až k samému jádru problému. V poslední době se totiž začíná objevovat zcela nová generace domácích počítačů. Jedná se o tzv. GAME GEARY neboli KONSOLE, pravé a nefalšované domácí videohry (zkuste, naši milí čtenáři, vymyslet ten jediné správný název - pozn. vyd.). Oč vlastně jde a jak taková „živá“ KONSOLE vlastně vypadá? V současné době si u nás již můžete zakoupit několik druhů těchto domácích automatů; o některých z nich budeme v našem časopise podrobněji psát. Nejprve si ale shrňme některá pro a proti, abychom začínali s čistým štítem.

Před koupí jakéhokoli domácího počítače je potřeba zvážit, na co jej vlastně budeme používat. Pokud se chceme učit programovat tím nejjednodušším způsobem v jednom ze základních jazyků a nemáme příliš vysoké nároky na hry, postačí jakýkoli osmibitový počítač. Budeme se ale muset přinejmenším naučit proceduru nahrávání a spouštění her. Chceme-li kvalitnější, propracovanější hry a zároveň ale potřebujeme přístroj například na psaní, kreslení obrázků či pokročilejší programování, rozhodneme se pro šestnáctibity (AMIGA či ATARI ST). Pokud potřebujeme něco „zatraceně rychlého“, třeba pro zpracovávání rozsáhlých dat, a navíc se občas chceme povyrazit při některých SUPER hrách, koupíme PC. Jestliže ale chceme svůj nový stroj výhradně na hry, bojíme se nahrávat programy a myslíme si, že se to nenaučíme, nemáme příliš peněz, zároveň ale hledáme úroveň přibližně odpovídající standardu videoher, naše volba by se měla ubírat právě směrem GAME GEARů. Takové hry spustí i malé dítě - stačí zasunou zvolený MODUL do stroje, chopit se ovladače a dát se do toho. Žádné nahrávání, žádné pirátské kopírování, žádné starosti. Kromě toho máme svůj automat doma - nikdo nám nekouká přes rameno, nikdo nám zbytečně nefandí ani nekomentuje případné neúspěchy a nikdo nám ve chvíli hráčského vytržení nevytáhne z kapsy peněženku plnou dvoukorun a pětikorun. Nemůžeme samozřejmě očekávat nikterak rozsáhlé hry typu ADVENTURE či STRATEGY, jak jsme zvyklí z domácích počítačů. Najdeme tak ale všechno to, na co jsme zvyklí z videoheren v provedení na úrovni zhruba mezi osmibity a šestnáctibity. Pokud se chystáte ke koupi některého z těchto přístrojů, snad vám k tomu pravému výběru pomůže právě **EXCALIBUR**.

SEGA

A je to tady. Automatový gigant, **světoznámá firma SEGA** je dnes již na našem trhu se svými proslulými výrobky.

V tomto čísle vás seznámíme se dvěma velice rozšířenými domácími videoautomaty této firmy. Budeme zvažovat jejich výhody a nevýhody, abychom vám usnadnili případnou koupi některého z těchto strojů. Pokusíme se také o malé srovnání s ostatními druhy počítačů a nakonec si řekneme pár slov o některých nabízených hrách. Rádi bychom ještě připomněli, že tyto výrobky budeme hodnotit bez předsudků, bez **„zášti a náklonnosti“** ('Sine ira et studio' pro latiníky), nicméně subjektivně (budeme uvádět naše vlastní názory a stanoviska). Byli bychom rádi, kdybyste s některými našimi názory či výroky **NESOUHLASILI!!!** Proč? Na tomto místě hodláme totiž rovněž otiskovat vaše osobní názory a připomínky k produktům firmy **SEGA**. Pište nám cokoli vás napadne. Pokud nepůjde o připomínky typu „úžasné, neuvěřitelné, fantastické, geniální, úchvatné, strhující, báječné ..... (dalších 368 řádek)..... jak jen jsem mohl do dnešního dne žít svůj život bez počítače SEGA“ či „s tímhle krámem neotravujte, **MAŤO** je nejlepší“, rádi vaše názory otiskneme v plném znění. Tolik úvodem, nyní ale již přistupme k prvnímu výrobku, zařízení, které je na západě tolik diskutováno, někdy vyzdvihováno do oblak a jindy smrtelně haněno. Ano, jestliže se váš odhad shoduje s nadpisem o pár milimetrů níže, uhodli jste!

SEGA

Hardware i software k otestování poskytla firma DATART INTERNATIONAL.

SEGA MEGA DRIVE

Rád bych se teď pokusil o subjektivní zhodnocení tohoto zařízení. Nejprve vám popíši svoje vlastní dojmy a první zážitky se strojem SEGA MEGA DRIVE. Potom se pokusím o malý rozbor a nakonec pár oněch slíbených her. Takže, dobrodružství začíná...

Nezačnu od jádra problému, nýbrž od obalu. Přesněji řečeno od krabice. Na první pohled je zřejmé, že obchodní strategií firmy **SEGA** je - upoutat již na první pohled. Posuzuje-li člověk věci podle obalu, zcela zákonitě si vybere **SEGA MEGA DRIVE**; veliké krabici z tvrdého papíru vyvedené v tmavých barvách dominuje především obrázek vlastního zařízení, které již samo o sobě vypadá velice, ale velice lákavě. Na obalu jsou dále dva ovladače, které jsou stejně jako vlastní přístroj provedeny v černé barvě. Velice působivé! Nechybí maskot firmy, **Sonic**, firemní nápis a krátký, nicméně vábivý údaj 16-bit. Jedním slovem **- krása**. Pokud jde o obal, má SEGA moje sympatie. Pokračujme ale dál.

Po menších obtížích se mi podařilo ten krásný obal otevřít a nahlédnou dovnitř. Nalezl jsem tady skutečně onen černý **MEGA DRIVE**, dva ovladače stejné barvy (takže krabice opravdu nelhala!), pár kabelů, zdroj, několikajazyčný návod k obsluze a navíc, což mě potěšilo snad nejvíce, krabičku s hrou **SONIC, THE HEDGEHOG**. Zapojení do televize bylo díky přiloženému návodu otázkou několika minut. V krabičce s hrou jsem vskutku našel zásuvný modul, který jsem ihned vsunul do otvoru v horní desce **MEGA DRIVE. POWER ON**, hra začíná.

Do očí mě udeřil (au!) nápis **SEGA**, který se na obrazovce ihned objevil, a když jsem uslyšel hlas zvučně zpívající právě tohle slovo, posadil jsem se pořádně na židli a nespustil oči z obrazovky. A co jsem vlastně uviděl? Spoustu barev, ďábelsky rychlou animaci mnoha spritů, zcela plynulý scrolling a k tomu výtečnou hudbu. Ano, to všechno a ještě mnoho dalšího jsem viděl a pochopil jsem - tohle je kompletní hrací automat, skoro takový, jaký znám z videoheren. Nejde o přehnanou chválu, je to skutečně tak.

Po chvílce hraní jsem si zvykl na trochu neobvyklé ovládání pomocí tlačítkových ovladačů (v širokém sortimentu firmy SEGA je samozřejmě i klasický joystick, který si ale budete muset zakoupit odděleně) a začal se plně věnovat hře. Teď ale musím opustit tu část mé osobnosti věnující se hře a budu se věnovat té části mého já, která zrovna píše tenhle článek. Takže čemu se to vlastně druhá část mého já zrovna věnuje?

SEGA MEGA DRIVE je zařízení téměř na úrovni šesnáctibitových počítačů. (Což samozřejmě firma SEGA neopomíjí hojně inzerovat. Nic proti, jenže když je nápis 16-BIT kromě obalu MEGA DRIVE a obalů zásuvných modulů i na samotném MEGA DRIVE, nemohu se zbavit pocitu, že je mi tento fakt tak trochu vtloukán do hlavy. O.K. já vím že je to pravdivý údaj, ale AMIGA nebo ST jsou také 16-bitové počítače a ať jsem na svojí AMIZE hledal jak hledal, podobný nápis jsem na horní desce počítače prostě nenašel - no nic, proti gustu...). Obrovské množství barev, plynulý scrolling, dokonce stereo hudba, kterou si můžeme pustit do sluchátek připojitelných k **MEGA DRIVE** a navíc snadné ovládání a především vysoká rychlost při nahrávání a spouštění programů (tzn. program se nahraje a spustí okamžitě). Tolik jsem vysledoval po několika okamžicích provozu MEGA DRIVE.

Tyto údaje jistě nezní příliš odborně, takže pár faktů.

SEGA MEGA DRIVE využívá procesoru **Motorola 68.000** (podobně jako např. počítače AMIGA 500) při frekvenci **8 MHz.** Obsahuje **VIDEO MEMORY (paměť) 32Kx16, jeho maximální rozlišení je 320 x 224 bodů při výběru z palety 512 barev.**

Dodává se v sestavě MEGA DRIVE + 1 ovladač či MEGA DRIVE + 2 ovladače. Některá balení obsahují (stejně jako to zde hodnocené i **jednu hru na modemu**). Stačí? Doufám že ano. Dost ale strohých údajů. Na závěr dovolte jednu kratičkou úvahu o tom, zda koupit či nekoupit.

SEGA MEGA DRIVE je jistě jedním z technicky nejlepších domácích videoautomatů. O tom není sporu. Otázkou zůstává, pro koho je tento stroj vhodný, kdo s ním bude nadšen a kdo zklamán. Jestliže chcete mít doma automat na hry té nejlepší kvality, rozhodněte se pro **MEGA DRIVE**. Tento videoautomat vaše naděje jistě nezklame a brzy jistě naleznete ty pravé hry odpovídající vašemu gustu. Jako s každým domácím hracím automatem budete mít minimální starosti díky snadné obsluze a manipulaci. Potud je vše v pořádku. Pokud je ale vaše finanční situace taková, že máte stěží dostatek rezerv na **MEGA DRIVE**, o jeho koupi

neuvažujte. Vysoká cena vlastního zařízení (okolo 5.000 Kč) není tím nejhorším zlem, které vás potká. Jakmile máte přístroj jednou doma, nemusíte do něj investovat již další peníze. Kámen úrazu je ale v software. Protože jsou všechny hry dodávány na zásuvných modulech, jejichž výrobní cena je vysoká, vysoká je i cena prodejní (od 800 do 1.500 Kč). Ať už si o pirátství a kopírování her myslím cokoli, jedno je jisté - **u MEGA DRIVE**, stejně jako u jiných domácích automatů využívajících zásuvné moduly, nezkopírujete ani byte. Řešením je samozřejmě výměna modulů s hrami, jenže to zase vyžaduje dostatek přátel vlastnících stejný systém.

A na co vlastně narážím? Doporučuji jen zvážit, zda se vyplatí investovat poměrně vysokou částku do stroje, který je určen výhradně a pouze na hry. Záleží jen na vás, zda se rozhodnete pro koupi poměrně drahého **MEGA DRIVE** nebo přidáte ještě pár dalších korunek a koupíte celý počítač **(AMIGA, ST, PC)**, který má o něco lepší parametry, nabízí mnohem širší možnosti využití a hlavně - je mnohem rozšířenější a programové vybavení je v současné době neskonale rozsáhlejší. Je zde samozřejmě fakt složitější obsluhy, u základní **AMIGY či ST** delší doba nahrávání her (práce s disketami) atd.

Pokud hledáte jeden z nejlepších domácích automatů a cena pro vás není rozhodující, najděte **MEGA DRIVE**. Jestliže jste omezeni financemi a přesto toužíte po hracím automatu, porozhlédněte se po levnějších výrobcích. Pokud ale chcete mít nejen špičkové hry, ale i něco navíc, zvažte možnost koupě něčeho většího.

Úvahy jsou vyčerpány, přišel čas pro malé rozptýlení. Tentokrát vám přinášíme pár kratičkých popisků na několik her pro **SEGA MEGA DRIVE**. Možná se některé z nich objeví v hitparádě, kterou začneme otiskovat od příštího čísla. Snad.

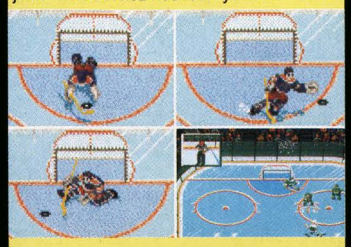
SONIC, THE HEDGEHOG

- Dr.Ivo Robotnik

(typické americké jméno), šílený vědec chytá nevinná zvířátka a pomocí svých pekelných strojů je mění ve zlé roboty. Jen jeden tvor může zastavit nesmyslné řádění tohoto šílence. Tímto tvorem je právě **Sonic** a s vaší pomocí se mu jistě podaří řádění šíleného doktora zastavit. Cesta do tajné **Robotnikovy laboratoře** vede přes šest rozsáhlých úrovní plných zmutovaných zvířátek. Najdeme tady úrovně plné zelené travičky, žhnoucí lávy, studené vody, hvězdné oblohy i **ďábelských Robotnikových strojů. SONIC** není hrou, kterou dohrajete za hodinu. I když není příliš obtížná, je v každém případě velice rozsáhlá. Užijete si při ní jistě spoustu zábavy a pokocháte se výtečnou grafikou i zvuky. Sonic opravdu stojí za shlédnutí. **75%**

NHLPA HOCKEY

Nikdy jsem neměl rád sporty na počítači. O.K. tak tohle nevypadá zrovna jako nejlepší začátek oslavné minirecenze, ale nedá se nic dělat. Stejně musím hru hodnotit profesionálně ze stránky provedení, nikoli ze stránky vlastních názorů na ideu sportu na počítači, takže; **NHLPA HOCKEY** je jedním z nejpropracovanějších sportovních programů, které jsem kdy na počítači viděl (to není převlékání kabátu; to že je hra dobrá a dobře provedená není zárukou toho, že se bude líbit každému, no né?). Ke hře náleží rozsáhlý manuál detailně vysvětlující všechny možnosti programu. Začínat bez jeho důkladného prostudování je ztrátou času. Díky způsobu ovládání **MEGA DRIVE** (na ovladači je kromě tlačítka ovládání směru ještě trojice tlačítek s rozličnými funkcemi) je k dispozici obrovské množství nejrůznějších akcí. Nejlepší bude ocitovat část manuálu: **Obrana : tlačítko A - držení nebo hákování; tlačítko B - vražení nebo podražení, tlačítko C - hra tělem .... Napadení : tlačítko A - držení, tlačítko B - rána pěstí do těla, tlačítko C - rána pěstí do hlavy.....** Příznivci počítačového zpracování hokeje si zde stoprocentně přijdou na své. Hra obsahuje kompletní soupisky všech týmů **NHL** z hokejové sezóny 1992 zahrnující 500 hráčů. Detailní popisky kvalit i záporů všech hráčů, komentování výkonů v každém zápase, nadšený jásot diváků povzbuzující ten či onen tým, velice rychlá a plynulá animace pohybu a především možnost hry dvou hráčů proti sobě, to všechno činí z **NHLPA HOCKEY** výbornou sportovní simulaci. I přes můj názor na počítačový sport nemám jinou možnost než hodnotit vysoko... **70%**

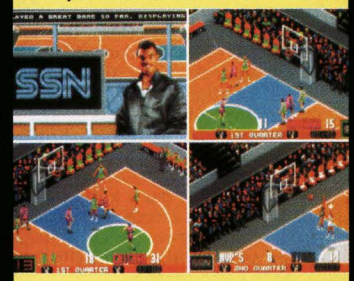


LEMMINGS

Má vůbec smysl tuto hru představovat? Zcela jistě se shodneme na tom, že nemá. Příhody malých, přihlouplých hlodavců ve vynikající hře firma **PSYGNOSIS** jsme komentovali v **EXCALIBURU** již několikrát a nemá význam se k nim vracet. Na vědomost se tedy dává, že **LEMMINGS** jsou k dostání i ve verzi pro **MEGA DRIVE** a jejich zpracování je jen o krůček za verzí na **AMIZE, ST či PC.** Možnost hry pro dva hráče je vynikající, protože na domácích počítačích ji málokdo využil (nutnost dvou myší). Problémem ale zůstává nepřesné ovládání kursoru pomocí tlačítek - myš je přece jen myš. Přesto je ale **LEMMINGS** hrou, která stojí za zahrání, i když je to přesně typ hry, ke které se člověk nevrátí, jakmile ji jednou dohraje. **75%**

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

Nikdy jsem neměl rád sporty na počítači (a já jsem nikdy neměl rád lidi, kteří se neustále opakují - pozn. red.). Dobře. Další propracovaná sportovní simulace je tady. Fanoušci basketballu budou nepochybně potěšeni **rozsáhlou možností voleb, řadou možných pohybů hráčů (24 rozličných pohybů), rychlostí animace, scrollingem, komentováním zápasů** atd. Rozplývat se nad výhodami tří tlačítek při kombinaci pohybů nepokládám za příliš smysluplné, a kromě toho jsou všechny opět detailně vysvětleny v přiloženém manuálu. Ano, fanoušci basketballu budou nepochybně potěšeni touto rozsáhlou a výborně propracovanou hrou z **„jejich oboru"**. Já potěšen nejsem a tak končím. **70%**



V příštím čísle si povíme více o dalších hrách. Doufám, že už nad vašimi dopisy a připomínkami k **SEGA MEGA DRIVE** a jeho software. **ICE**

SEGA MASTER SYSTEM II

Když jsem poprvé spatřil krabici s přístrojem **SEGA MASTER SYSTEM II**, propadl jsem mírnému nadšení. V obalové technice jsou chlapci od firmy **SEGA** skutečně mistři. Bílý podklad a na něm stříbrně lesknoucí se mřížka, několik barevných nápisů a všemu vévodící reklama na nejpopulárnější hru, **Sonic the Hedgehog**. A nyní, co taková krabice obsahuje. Každá součástka tohoto malého herního automatu je především pečlivě zabalena v plastikové folii a ze všech stran vyztužena tvrdým kartónovým papírem. Po rozbalení všech dílů jsem nalezl zhruba toto: hlavní a nejdůležitější část systému tzv. power base, kde můžeme nalézt masivní otvor pro hry na modulu, výstup pro síťový napaječ a pro televizní kabel, výstupy pro dva ovladače, tlačítko pro pausu a vypínač. Dále krabice obsahovala dva ovladače, změť propojovacích kabelů a síťový napaječ, jeden modul s hrou **Sonic the Hedgehog**, podrobný manuál jak k hrám, tak i k uvedení přístroje do provozu a katalog momentálně dostupných her pro tento přístroj.

A nyní trochu technické specifikace:
CPU: Z80A 3.58 MHz 8-Bit
ROM: 1048 kB
RAM: 64 kB
Video RAM: 128 kB
Barvy: 64
Rozlišení: 256 na 192 bodů
Audio: 3 zvukové generátory v rozmezí 4 oktáv + 1 šumový kanál

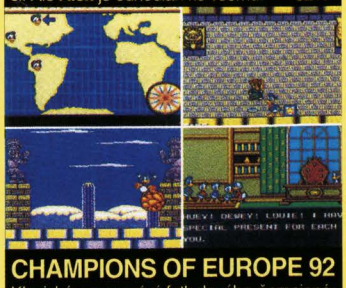
Cena MASTER SYSTEM se pohybuje okolo 2.500 Kč, ceny her jsou v rozmezí 400-1200 Kč.

Po chvíli se mi podařilo přístroj úspěšně zapojit a uvést do chodu. Jakmile se mi podařilo vyladit obraz, objevil se na obrazovce obrovský nápis **SEGA** a čísi hlas si stále prozpěvoval sega, sega, sega... Zanedlouho se na obrazovce objevil demoprogram na hru, která je zabudována přímo v přístroji. Chvilku jsem si tedy pohrál s dostupným software. Na první pohled vás hry na tomto přístroji zaujmou především ďábelsky rychlou animací a scrollingem, slušnou grafikou a ostrostí barev. Co se týče hudby, tak ta je v rámci možností přístroje celkem kvalitní. Značnou nevýhodou je způsob ovládání her. Ovladače těchto her nejsou zcela vyhovující. Vy si však můžete koupit speciální joystick či pistoli a tak znásobit svůj prožitek z hry. Jistou slabinou je také žánr nabízeného software. K dostání jsou pouze hry sportovní, akční a střílečky. Naprosto chybí jakákoliv adventure, textovka či dungeon. **Peter Lee**

A nyní již k popisu několika prvních her:

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Hlavní hrdina **Alex Kidd** se dozví od umírajícího muže, že hlavní město **Radaxian** je ve velkém nebezpečí. Proto se vydává s mapou a zlatým medailónem, aby zachránil co se dá. Musí projít celkem 11 světy, aby dosáhl svého cíle. Na jeho cestě ho čeká spousta krásných, ale i nebezpečných situací. Ale **Alex** je odhodlán ke všemu. **52%**

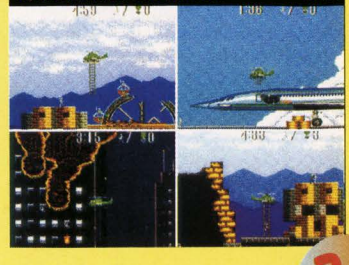


CHAMPIONS OF EUROPE 92

Klasické zpracování fotbalového šampionátu. Hraje vcelku svižná a zahrnuje několik věcí, které u leckterých jiných fotbalů chybí. Je to například volba větru, kopání penalt a přímých kopů, ale i volba taktiky podle stylu hry soupeře. **45%**

AIR RESCUE

Jsi pilotem záchranné helikoptéry. Tvým úkolem je v jednotlivých misích plnit rozkazy na 100%. Celkově je k dispozici pět různých záchranných akcí. Je zde například záchrana turistů, kteří se vydali na nebezpečný výlet. Zničit skupinu teroristů, která obsadila letiště, či záchranná akce na moři. **55%**



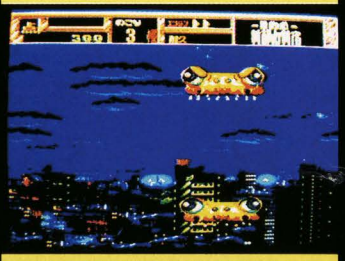
SUPER ENGINE II

SUPER ENGINE II je klasickým domácím herním automatem. Ovládání přístroje je tak jednoduché, že je zvládne i malé dítě. **ENGINE** lze kabelem připojit do každé televize **PAL/SECAM**. Zapojení přístroje a spuštění první hry zabere přibližně 5 minut včetně uklizení krabice, urovnání zařízení a pohodlného usazení v křesle. Hra se spustí okamžitě (stejně jako u většiny ostatních domácích videoher) po zasunutí modulu a zapnutí, žádná doba na nahrávání, jak jsme zvyklí z domácích počítačů. Jednotlivé hry jsou dodávány na zásuvných **MODULECH** ve třech cenových kategoriích **v ceně od 400 do 700 Kč**. Ačkoli se cena může někomu zdát příliš vysoká, je zde důležitý fakt; jakmile vás ta či ona hra omrzí, můžete ji kdykoli vyměnit za jinou, na kterou dostanete **50% slevu**. A to se už jistě vyplatí!

SUPER ENGINE II má 16-ti bitovou grafiku, 512 barev a čtyři zvukové kanály. Svými vlastnostmi se vyrovná mnohému „opravdovému" automatu v hernách, pochopitelně s tím správným software. K počítači samotnému příslušejí dva ovladače. Ovladače jsou uzpůsobeny speciálně k využití u domácích automatů. Nejedná se o klasické joysticky, ale o tlačítkové ovladače. Tento způsob ovládání má jistě své nevýhody; trvá poměrně dlouho, než se člověk dostatečně sžije s tímto způsobem, ale výsledek je překvapující - přehlednost tlačítek umožňuje naprosto přesné a precizní ovládání her, u kterých záleží právě na přesnosti (nejrůznější bojové hry, karate atd.). Ovladač je dále vybaven **čtyřmi tlačítky FIRE** - dva obyčejné a dva **AUTOFIRE**. Každé tlačítko má jinou funkci, a tak je zde více možností využití (jedno tlačítko slouží například ke střelbě, druhé k vypouštění speciálních zbraní u střílečky či oddělené ovládání rukou a nohou u bojových her). Základní sestava **SUPER ENGINE II** neobsahuje herní vybavení.

Mezi hlavní **výhody SUPER ENGINE II** patří především jeho nízká cena (u nás **je k dostání u firmy SUNPRONIC v ceně cca 2.600 Kč**), velice snadná obsluha a hlavně řada her, které jsou ihned k dostání za poměrně nízkou cenu s možností následné výměny. I když se se svou grafikou asi jen těžko vyrovná hrám na **AMIZE, ST či PC**, pro fandy hracích automatů je koupě **SUPER ENGINE II** jistě nabídkou, která stojí za uvážení.

Sortiment her pro ENGINE nabízených firmou SUNPRONIC je poměrně široký a v budoucnu se bude neustále rozšiřovat. Nicméně je jistě potřeba dobře vybírat, než se rozhodnete pro koupi té či oné hry. Z tohoto důvodu budeme pravidelně zařazovat kratičké recenze jednotlivých her. Při jejich hodnocení si ale nebudeme brát žádné servítky a budeme hodnotit objektivně, bez předsudků a bez **„nadržování"**. Chceme vám totiž umožnit co nejlepší výběr a nechceme riskovat hromadu stížností na naši hlavu typu „jak to, že tahle hra nestojí za nic, když v **EXCALIBURU** psali že ...". Od příštího čísla se v naší hitparádě rovněž objeví tituly her pro několik domácích automatů. Vaše hlasování tak bude konečným verdiktem o kvalitě či nekvalitě her. Teď už ale k hrám pro **SUPER ENGINE II**. Tentokrát jsme pro vás vybrali první pětici her a snažili jsme volit pokud možno rozličné žánry. U každé hry budeme kromě popisu uvádět procentuální hodnocení. (Toto hodnocení bude specifické **pouze** pro automaty.) Uvedená procenta nikterak nesouvisí s hodnocením her na jiné domácí počítače v **EXCALIBURU**. Počítačové hry a hry na automatech jsou něčím zcela odlišným a nelze je proto slučovat. To, že hra na hracím automatu dostane např. **80%** neznamená, že je stejně dobrá, jako jiná hra třeba pro **AMIGU**, která dostane rovněž **80%.** Pokud bychom hodnotili všchny počítače dohromady, málokterá hra na automatu by překonala hranici **50%**. Tak tedy, první minirecenze jsou tady:



THE LOST SUNHEART

- Ztracené Slunce.

Tato hra patří mezi klasické **2D akční střílečky**. Hráč ovládá podivné vrtulové letadlo letící horizontálně na pozadí nočního města. Proti němu vzlétají letky nejrůznějších nepřátel fantaskních tvarů, barev a podob. Hra je rozdělena na několik úrovní, na konci každé čeká obvyklý strážce, k jehož zničení je nezbytná jistá zručnost. **Hra** je poměrně jednoduchá na ovládání a vhodná i pro naprosté začátečníky. **Grafika** pozadí i jednotlivých spritů je celkem slušná. **Hudba** ani zvukové efekty nejsou nikterak úchvatné, ale zcela odpovídají úrovni hry. Dokážete tedy **osvobodit Zemi** z věčného stínu a najít ztracené **Sluneční srdce?** **45%**

THE FINAL LAP

Pro milovníky **automobilových závodů Formule 1.**

Svoje autíčko sledujeme zezadu a vydáváme se na šampionát po několika závodních okruzích **Formule 1**. Důležitým zpestřením je možnost hry dvou hráčů najednou (obrazovka se rozdělí na poloviny). Při závodu dvou si jistě užijete spoustu legrace i napětí a odpustíte programu i nepříliš propracovanou **grafiku** a slabší **hudbu.** **40%**

FINAL MATCH TENNIS

Sporty jsou oblíbeným námětem hracích automatů. Zde sledujeme kurt z pohledu od zadní čáry v mírném nadhledu. Je zde samozřejmě volba hry pro jednoho či dva hráče, možnost jednotlivého utkání či celého poháru, výběr povrchu. Velice zábavná, ale i potřebná je tréninková volba - tady stojíme na kurtu sami proti automatu neúprosně střílejícímu míčky na všechny strany. Spousta tenisů již spatřila světlo světa na počítačích a **FINAL MATCH** patří mezi ty lepší z nich. **50%**

DEVIL'S CRASH

ďábelská obdoba pinballu

Tady ale není cílem trefovat rozličná tlačítka, páčky a kolečka, ale ďábelské lebky, umrlčí obličeje a hlavně spoustu malých pohyblivých objektů. **Scrolling** je poměrně rychlý a kalkulace pohybu míčku se dokonce ani příliš nezpomalí při animaci mnoha objektů najednou. **Příznivci flipperů a pinballů, přišel váš čas.** **45%**

LEGEND OF HERO

To nejlepší nakonec. Tahle hra už skutečně stojí za to. Veliká a pěkně vykreslená postavička **hrdiny** se po strastiplné cestě dostala až na vzdálený ostrov, na který byla unesena legendární princezna. V několika zónách plných nepřátel se ukáže zručnost a obratnost hráče vybaveného pro tento účel nejrůznějšími zbraněmi pro boj na dálku. Jsou tu k dispozici obyčejné i ohnivé střely, ochranné štíty magických koulí, granáty, plameny a jiné účinné zbraně. Ačkoli jde o **klasickou 2D chodičku-střílečku**, je tady skutečně na co se dívat a o pěkně animované příšery také není nouze. V případě neúspěchu je možnost pokračování od zóny, ve které hráč přišel o poslední život, a tak není dohrání hry omezeno ztrátou života (ještě že nemusíte stále vhazovat nové a nové mince). Přesto ale nepatří **LEGEND OF HERO** mezi nejsnadnější hry a ke zvládnutí některých situací budete možná potřebovat spoustu zmařených životů. Princezna ale jistě stojí za každou vynaloženou námahu. **65%**

V dalším čísle si povíme více o dalších hrách pro **SUPER ENGINE II**. A až budete mít tento stroj doma, nezapomeňte nám napsat do naší pravidelné ankety. **ICE**

Hardware i software poskytla firma Sunpronic CS, spol. s r.o., Jílová 290, 155 00 Praha 5, tel. 02/3021608.

Čtenářská soutěž - každý měsíc Mega Drive od firmy DATART INTERNATIONAL

Firma DATART INTERNATIONAL

ve spolupráci s **EXCALIBUREM** pro vás připravila lákavou soutěž. Odpovíte-li správně na naše dnešní otázky, zašlete správnou odpověď a budete vylosováni, čeká vás sladká odměna - domácí herní automat **SEGA MEGA DRIVE**. Neváhejte ani vteřinu a pište. Na korespodenční lístek s odpovědí nalepte rovněž soutěžní kupón, který po chvilce hledání na této stránce jistě najdete. Tak do toho!

1 První otázka je jednoduchá, odpověď na ni naleznete v tomto čísle **Excaliburu**. Ptáme se, jaký tvor je symbolem firmy **SEGA**, jaké je jeho jméno a biologický druh (člověk, mamut, želva, žížala apod.)?

2 Napište nám názvy alespoň deseti her, které firma **SEGA** nabízí na zásuvných modulech (samozřejmě mimo těch, jejichž popisky jsou uvedeny v tomto čísle Excaliburu).

3 Za třetí nás zajímá, jak přesně se jmenuje přenosný hrací automat firmy **SEGA** na baterie, o kterém v tomto čísle nepíšeme.

Že jsou otázky příliš jednoduché? Výborně, v příštím čísle pro vás připravíme mnohem záludnější. Teď ale neztrácejte čas a vydejte se tam, kde zcela jistě naleznete na tyto otázky ty pravé odpovědi - do nejbližší prodejny se sortimentem zboží **firmy SEGA**. Až budete v prodejně, nezapomeňte se zeptat na další soutěž, kterou pro vás firma **DATART INTERNATIONAL** připravila. Pravidla jsou jednoduchá - stačí si v prodejně zakoupit **MEGA DRIVE či MASTER SYSTEM** a splnit soutěžní podmínky, které se dozvíte přímo na místě. Odměnou vám bude zdarma zaslána jedna hra, aby váš začátek s tímto přístrojem byl o něco zábavnější. U dalšího kola čtenářské soutěže se těší

Vaše Redakce a

DATART INTERNATIONAL

SEGA

To musím mít!

SONIC - NEJSLAVNĚJŠÍ JEŽEK NA SVĚTĚ

BAREVNÝ KATALOG ZDARMA

Pište na adresu: E- DATART International, P.O.Box 41, 120 00 Praha 2

DATART INTERNATIONAL

IDCS Praha s.r.o.
prodejna BELCOM
Mikovcova 7
120 00 Praha 2

Key-Comp
Cena od
7.990,- Kč
s daní

Zvukové karty
CD ROM

POZOR! NOVÝ OBCHOD! POZOR! NOVÝ OBCHOD!

AMIGA info
autorizovaný dealer firem
Commodore a GVP

Objednávky a informace:
AMIGA INFO • BOX 729 • 111 21 Praha
tel. 02/254227, 253708, 256201
223351-3 l. 2409, tel. záznam. 252890
Ceny jsou uvedeny v Kč s daní.
Zboží zasíláme i na dobírku.

Při příležitosti otevření naší prodejny jsme pro Vás připravili špičkové ceny!
Kompletní program firmy Commodore
C64 II, A500, A500 Plus, A600, A1200 ... A4000
Různé doplňky pro počítače AMIGA:
Rozšíření paměti, disketové jednotky, harddisky, monitory

U nás vždy zaručeně nejlepší ceny!

Literatura pro Amigu:
Uživatelská příručka 149,-
Assembler 68000 (+ disketa).....169,-
GFA Basic 3.5 (+ disketa).....250,-

Nejlevnější diskety v Praze:
3.5" DD.....179,- 3.5".....239,-
5.25" DD.....79,- 5.25" HD.....135,-

SuperPC za super cenu:
AT 386DX, 40 MHz, 1 MB RAM (možnost rozšíření až na 32 MB), 40 MB HD, SVGA karta TRIDENT (16 bit, 1024x768 bodů), 3,5" floppy, 14" barevný SVGA monitor, Game Port.....29.990,-

Low Cost model:
AT 386SX-16,1 MB, SVGA mono monitor, Game port, 3.5" FD.... 15.990!!!

Shareware - PC
(Vše je zapakováno - z jedné diskety tedy získáte další 2-3 diskety dat)

Hry pro PC
Super GAME SET - více jak 40 nejlepších her pro PC, 10x5,25" HD!!!.....490,-
(Brix, Megatron, Corncob 3D, Wolf 3D, Jill of Jungle, Hugo III ...)
Win GAME SET - množství zajímavých her pro windows, 2x5.25" HD ...99,-
Mini GAME SET - dalších více jak 10 her 2x5.25" HD.....99,-

Uživatelské programy
Printer tools - tisk plakátů, nápisů, obrázků.....69,-
Antivirový balík - nejlepší a nejnovější antivirové programy.....99,-
WinUtil - téměř 30 vybraných utilit pro Windows 2x5.25" HD.....99,-

Hry pro AMIGU
Game Set 1+2 - 5 her (Xmas Lemming, Doctor Who, Croak...).....99,-
Game Set 3+4 - 8 her (Humans, Minen, Chess...).....99,-
Game Set 5+6 - 9 her (Microbes, Pick-out, Tetron...).....99,-

Navštivte naší prodejnu na rohu Moravské a Šumavské ulice č. 19
(Metro: Náměstí Míru, Jiřího z Poděbrad. Tram. 16, 4, 22, 11)

POZOR! NOVÝ OBCHOD! POZOR! NOVÝ OBCHOD!

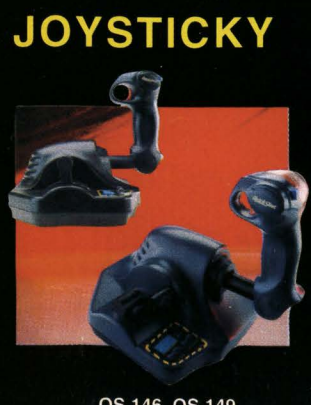
PCP zašle na dobírku levné a značkový hardware firem Commodore a GVP

Vážení čtenáři, toto je jen stručná nabídka z našeho ceníku, ve kterém Vám nabízíme mnohem víc. Např. veškeré domácí počítače a jejich příslušenství firem Commodore a GVP, osobní a grafické počítače, monitory, tiskárny apod. za skvěle nízké ceny. Máte-li zájem o koupi jakéhokoliv hardware či o zaslání aktuálních ceníků, zatelefonujte nám na pražské tel. číslo 02/ 791 76 74 - od 15 hod. (Pozor - změna tel. čísla!!!) nebo raději napište na adresu PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1. Všechny ceny jsou včetně daně (DPH), připočítáváme pouze poštovné nebo dopravu až do Vašeho domu. Dodací lhůta je 14 dní od objednání, u joysticků 21 dní. Na veškeré námi dodávané zboží poskytujeme záruku 12 měsíců.

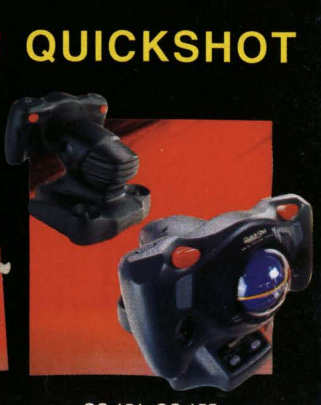
CDTV DISKY (VĚTŠINOU V CENÁCH OD 1000,- DO 3000,- KČ): **HRY:** BAATTLECHESS, BATTLESTORM, ALL DOGS GO TO HEAVEN, ULTIMATE BASKETBALL, CDTV SPORTS FOOTBALL, CLASSIC BOARD GAMES, DINOSAURUS FOR HIRE, HOUND OF THE BASKERVILLES, FUTURE WARS, HEREWITH THE CLUES, INDIANA JONES AND LAST CRUSADE, PSYCHOKILLER, SECRET OF MONKEY ISLAND, SHERLOCK HOLMES, SIM CITY, TRIVIAL PURSUIT (PAL), WRATH OF THE DEMON, SUPER GAMES PACK, TEAM YANKEE, RAFFLES, PREHISTORIK, DEFENDER OF THE CROWN II, SNOOPY (PAL), CASE OF THE CAUTIOUS CONDOR, TOWN WITH NO NAME, LEMMINGS, EUROPEAN SPACE SIMULATOR, READ WITH ASTERIX, TIEBREAK TENNIS, FANTASTIC VOYAGE, SPACE WARS, CURSE OF RA, CASINO GAMES (PAL), GLOBAL CHAOS, TURRICAN I, TURRICAN II. **UČEBNÍ A VZDĚLÁVACÍ:** FUN SCHOOL 3 - UNDER 5S - 5 TO 7S - OVER 7S, A LONG HARD DAY AT THE RANCH, A BUN FOR BARNEY, CINDERELLA, HEATHER HITS FIRST HOMERUN, LTV ENGLISH, MIND RUN, MIND RUN II, MUD PUDDLE, MY PAINT, NORTH POLAR EXPEDITION, PAPER BAG PRINCESS, SCARY POEMS FOR ROTTEN KIDS, TALE OF BENJAMIN BUNNY, TALE OF PETER RABBIT, THOMAS SNOWSUIT, MOVING GIVES A STOMACH ACHE, BARNEY BEAR GOES CAMPING, LEARN FRENCH WITH ASTERIX I, LEARN FRENCH WITH ASTERIX II, JAPAN WORLD (PAL), NASA - 25TH YEAR, FRACTAL UNIVERSE, AMERICAN HERITAGE DISCTIONARY, COMPLETE SHAKESPEARE, ILLUSTRATED HOLY BIBLE, NEW BASICS COOKBOOK, TIMETABLE OF BUSINESS, TIMETABLE OF SCIENCE, WORLD VISTA ATLAS, AMERICAN VISTA ATLES, HUTCHINSON ENCYCLOPEDIA, DR. WELLMAN, GROLIER, COMPLETE SHERLOCK HOLMES, HUMEN BODY, INSIGHT TECHNOLOGY...

QS 111A, JOY S MIKROSPÍNAČI A AUTOFIRE 309,-
QS 113, PC JOYSTICK S MIKROSPÍNAČI 329,-
QS 113S, JOY QS 113 S KARTOU QS 163 809,-
QS 123, WARRIOR 5 PRO PC 409,-
QS 128F, MAVERICK 1 519,-
QS 138, MAVERICK 1M S MIKROSPÍNAČI 519,-
QS 129F, FLIGHTGRIP 1 259,-
QS 130F, PYTHON1 329,-
QS 137, PYTHON 1M S MIKROSPÍNAČI 359,-
QS 131, APACHE 1 219,-
QS 141, TRACKBALL PRO PC 999,-
QS 146, INTRUDER 5 PRO PC 899,-
QS 149, INTRUDER 1 899,-
QS 151, AVIATOR 5 PRO PC 1 029,-
QS 155, AVIATOR 1 .....1 029,-
QS 158, MOUSE PC 729,-
QS 159, MOUSE PC + PODLOŽKA + SOFT. 1 069,-
QS 163, PC GAME CARD 549,-

JOYSTICKY



QUICKSHOT



Sound Galaxy Multimedia Kit

Před několika dny byla firma IDCS tak laskava a zapůjčila nám SOUND GALAXY-Multimedia Upgrade Kit pro počítače s IBM-PC kompatibilní. Co tato krabice se zajímavým názvem obsahuje?

Nalezli jsme v ní 8-bitovou stereo zvukovou kartu NX PRO, která je kompatibilní s kartami Sound Blaster, AdLib, Disney Sound Source a Covox Speech Thing. A také jednotku CD-ROM. A CD-ROM disky. A copak je v té krabici za disky?

LOOM

Snad si na tuto báječnou hru od LUCASFILMU pamatujete (psali jsme o ní v jednom z minulých EXCALIBURŮ). Grafické zpracování této hry zůstalo téměř stejné jako ve verzi pro harddisk, ale zato zvuky jsou takřka nepřekonatelné. Introduction této hry mi učarovalo hned v prvním okamžiku. Všechny hlasy jsou namluvené a každý samozřejmě jiným člověkem. Samplované rozhovory, které jsem před tím tolik obdivoval na Sound Blasteru, mi nyní připadaly jako ubohé parodie na lidský hlas. Znovu jsem prožíval pohádková dobrodružství malého Bobina a hrál tuto logicky nenáročnou hru. Po celou dobu mě unášela nádherná hudba a mnohem více než kdykoliv před tím jsem se vžíval do děje. Mimo to, jako vedlejší produkt hry, jsem se zdokonalil ve své hovorové angličtině.

MIXED-UP MOTHER

GOOSE - Popletená matka husa.

Další hrou, která mi přišla pod ruku z balíku CDček, bylo nové zpracování Popletené matky husy od firmy SIERRA. Tato adventure, skutečně pro ty nejmenší, doznala o proti LOOMovi změn nejen ve zvuku, ale i v grafice. Hra je provedena stylem Sierrovek třetí generace. Jakékoliv rozhovory jsou, jak jinak, mluvené. Dále bych nechtěl tuto prostinkou hru rozebírat a popisovat.

SHERLOCK HOLMES

Consulting detective

Třetí a poslední hrou z multimediální krabice bylo další počítačové zpracování příběhů Sherlocka Holmese. Touto hrou bych se chtěl zabývat trochu podrobněji. A to hlavně proto, že to není pouze upravená verze nějaké starší hry, jako tomu bylo u LOOMa nebo Popletené matky husy, ale je to hra šitá přímo na míru CD-ROMu. Nedá se snad ani slovy popsat, jaký jsem měl pocit po jejím spuštění. Programátoři SHERLOCKA vytěžili možnosti CD-ROMu skoro až do dna. Předem však upozorňuji, že bez důkladné znalosti angličtiny se v této hře nehnete. Pokud však angličtinu ovládáte můžete se ponořit do temných ulic a uliček Londýna a pustit se do řešení některého z případů.

Nejdříve bych doporučoval prostudovat si pořádně instrukce, kde se vám dostane mnoho vyčerpávajících informací o pomůckách, které se ve hře používají a bez kterých se při řešení případů neobejdete. Hned potom si pusťte Introduction, ve kterém k vám dlouze promluví sám Shelock Holmes a následovně i ostatní důležití občané Londýna, jako například soudce Hall, doktor Meek, šílený chemik Murray, cestovatel Ellis a mnoho dalších (každý pochopitelně svým vlastním hlasem).

Tak, pokud jste se již seznámili se všemi osobami i věcmi, které nebo kteří, jsou vám k dispozici, pusťte se do řešení některého ze tří nabízených případů. Jsou to případy „Prokletí mumie“ (The Mummy's Curse), „Tajemné vraždy“ (The Mystified Murderess) a „Cínový vojáček“ (The Tin Soldier). Může se vám zdát, že tři případy na 371 MB jsou poněkud málo, vezmete-li však v úvahu, že v každém případu je nespočet digitalizovaných videosekvencí a mnoho mluvených rozhovorů, které podstatně zvyšují úroveň hry, není to zas tak moc.

Prokletí mumie“. Čtyři muži jsou mrtvi. Všechno nasvědčuje tomu, že vrahem je 4000 let stará mumie vykopaná archeologickou výpravou v Katebetu v Egyptě. Kdo by tomu však věřil? Snad jenom přihlouplý Lestrade, nikoliv však Sherlock Holmes a předpokládám že ani vy ne. Taková omezenost, jak by mohla věc léta ukrytá v podzemní kryptě zabíjet?

Tajemné vraždy“. Dvě sestry. Jedna krásná, druhá prostá. A jeden muž... mrtvý. Kdo to udělal? Chladná vražda vyvolala paniku mezi vyšší třídou obyvatel Londýna. Případ jako stvořený pro vás.

Cínový vojáček“. Waterloo 1815. Síla a vášeň. Byl to důstojník, ale ne gentleman. Teď po roce, je již jako generál zavražděn. Kdo mohl zabít generála Armsteada a kdy? Zahřejte své mozkové závity a pusťte se do toho.

Hodně štěstí, trpělivosti a zábavy (i když o tu tady nebude nouze).

UŽITKOVÉ CD-ROMy

Atlas světa pod Windows

Najdete v něm informace o všech světadílech, státech a větších městech na zemi. Mimo to vám po zobrazení státu začne hrát příslušná hymna včetně té zastaralé - Československé.

Guinnessova kniha rekordů

(tedy lépe řečeno Guinnessův disc rekordů). „Běhá“ rovněž pod Windows, a najdete v něm všechna NEJ z celého světa, i s příslušnými fotografiemi.

Macmillan Dictionary for Children

(Macmillanům slovník pro děti)

Z celé sady užitkových CD-ROMů je nejzajímavější. Hodí se pro děti na prvním stupni základních škol. Je to vlastně encylkopedický slovník, který umí nejen vysvětlit významy jednotlivých slov, ale někdy ukáže obrázek nebo předvede zvuk. Počítač vám kdykoliv přečte jakékoliv slovo s perfektní výslovností. Program má další užitečné funkce. V některém z dalších čísel Excaliburu se na něj, i na další zajímavé učební CD-ROMy podíváme podrobněji. Pokud si vy nebo některá škola může dovolit učební pomůcku jakou je počítač, je slovník tím prvním CD-ROMem, který byste si měli koupit.

Možností využití multimediálního kitu je tedy mnoho a za pouhých 16200,- Kč máte doma, v podniku či ve škole kvalitní multimedium pro zábavu nebo výuku a CD-přehrávač. Myslím, že to bude dobrá investice. A nejste-li ještě rozhodnuti, přečtěte si Chip číslo 2/93, kde je kit otestován především po hardwarové stránce. A ještě něco. V různých kitech bývají různé CD-ROM disky. V ruce jsme měli disky ze dvou kitů. Ale i tak je cena kitu přijatelná, neboť samotné disky by přišly na několik tisíc Kč.

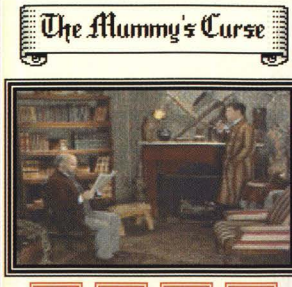
NAPOLEON, Ramses a ml

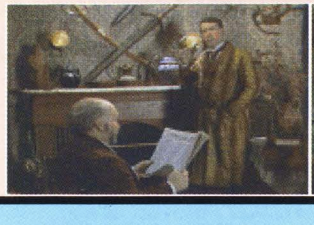
CD-ROM

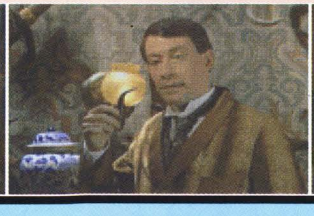
CD-ROM na rozdíl od harddisku i floppydisku neumožňuje zápis, neboť pracuje na principu záznamu optickém. Jako medium v tomto případě slouží Compact Disc, na kterém se též vydávají hudební nahrávky pro CD-přehrávače. CD-ROM disk má obrovskou kapacitu (cca 600 MB), a proto obsahují především programy pro vyhledání nějaké informace, kde je text obvykle doplněn obrazovým a zvukovým doprovodem. Přesto však program na CD-ROMu obvykle tvoří zlomek jeho ceny, podstatná je hodnota dat. Díky optickému způsobu zápisu má se vám nemůže například stát, že pojedete v tramvaji nebo v metru a data se vám vlivem elektromagnetického pole smažou nebo vypadne modemové spojení při dálkovém spojení dat po telefonu. CD-ROM má samozřejmě také nějaké omezení. Především není možné na něj zapisovat. Tak že piráti POZOR!!! Potom je to jeho rychlost (tedy vlasně pomalost), která je přibližně 150 KB/s. A je tu ještě jedna možnost využití CD-ROMu a tou je možnost přehrávání Compact Disců s hudebními nahrávkami (CDTV AMIGA umí přehrávat i CD+G disky, tj. hudební disky s grafikou!). CD-ROM se stále více používá nejen ve firmách a institucích, ale také v domácnostech. Počet počítačových her na CD-ROM prudce vzrůstá.

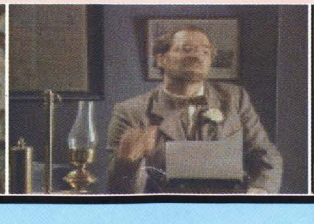
Obrázek z Guinessovy knihy rekordů

Ve hře Sherlock Holmes je množství zdigitalizovaných scén









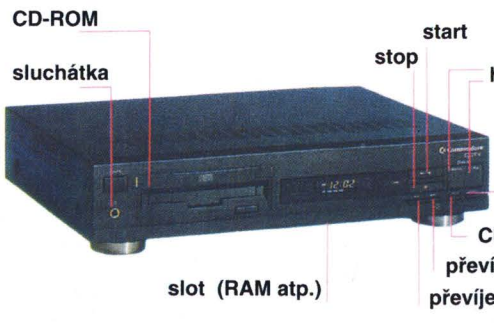
CDTV AMIGA

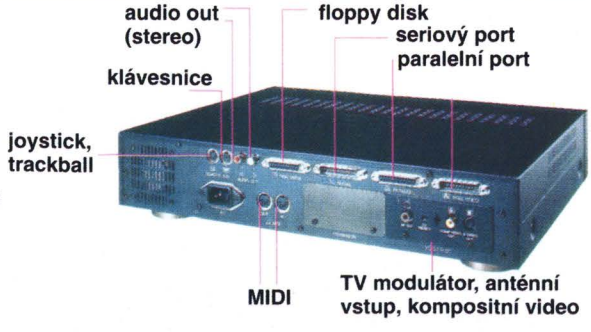
Největším nedostatkem multimediálního počítače Amiga byl zatím nedostatek paměti, nutné pro multimediální aplikace. Proto přišel Commodore s modelem, který má standardně vestavěnou jednotku CD-ROM. Commodore Dynamic Total Vision (CDTV) je vlastně přehrávač CD-disků, který má navíc vestavěnou Amigu 500 (systém 1.3) s 1 MB RAM. CDTV pracuje nejen s Amiga CD-ROM disky, ale i s CD+G disky. (Více se dočtete v Amiga Magazinu číslo 5 a 6, které si můžete u nás objednat současně s Excaliburem naším známým způsobem za 2 x 10 Kč.) CDTV je současně plnohodnotná Amiga, neboť k němu Commodore dodává také klávesnici, externí floppy disk 880 KB, infra-myš a dálkové ovládání - všechno v černém provedení, takže po zabudování systému do vaší Hi-Fi věže CDTV-AMIGU na první pohled nepoznáte.

Kromě paměti RAM, která může mít až 9 MB, se v blízké budoucnosti plánuje např. grafická karta, umožňující zobrazit místo dosavadních 4096 barev až 4 miliony barev a také interní harddisk o kapacitě 20 - 120 MB.

Kromě nepřeberného množství Amiga-programů je na trhu spousta titulů CD-disků. Kromě her jsou to učební a hudební programy, soubory PD programů také programy pro kulturu a volný čas. Ceny se pohybují většinou od 380 do 3000 Kč, nejdražší je učební program Grolier (17000 Kč).

Patří CDTV budoucnost? Těžko říci, já osobně bych se rozhodl pro Amigu 1200, pro její systém 3.0 a rychlejší procesor. Ovšem cena CDTV-AMIGA je velice nízká. Kdo uvažuje o koupi Amigy 500, 2000, 500 Plus nebo 600, asi bude pro něj CDTV-AMIGA za necelých 24000 Kč VČETNĚ COLOR MONITORU (!) cenově bez konkurence. Celou nabídku CD-ROM disků využije málokdo, ale některé tituly (hlavně hry a učební programy) stojí za úvahu. **-ml-**

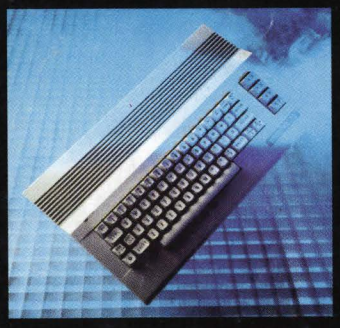




NOVINKA AMIGA 1200

Procesor 68020/14 MHz
2 MB RAM
DOS 3.0
AA čipy (16 mil. barev)
PCMCIA
TV modulátor
option: interní HD

AMIGA 500
AMIGA 500 PLUS
AMIGA 600 a 600 HD 30 MB
AMIGA 1200
FLOPPY PRO AMIGU
TV MODULÁTOR A 520
MONITOR A 1084S COLOR STEREO
ŠIROKÝ VÝBĚR HER PRO AMIGU

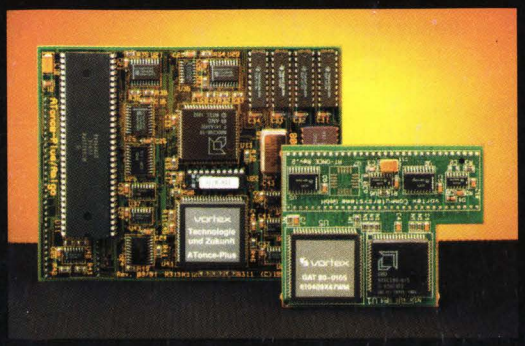


C 64 II - 8 BITOVÝ POČÍTAČ

C 64 GAME SET
FLOPPY 1541 II
DATARECORDER 1530
MYŠ PRO C 64
TISKÁRNA MPS 1270 INKJET
TISKÁRNA MPS 1230
HRA NA DISKETĚ PRO C64

Široký výběr joystiků firmy QUICKJOY pro všechny druhy počítačů

SV 119 Junior
SV 122 II Quickjoy
SV 123 III Supercharger
SV 125 V Superboard
SV 133 Megastar
SV 201 M5 pro IBM PC
SV 202 M6 analog pro XT/AT
Celkem dodáváme 20 typů.



MS-DOS emulátory

pro **Amigu 500:**
ATonce 286/8 MHz
ATonce 286/16 MHz
pro **Amigu 2000-4000:**
Approx 386SX/25 MHz
NOVINKA ZA BEZKONKURENČNÍ CENY

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S.
ČESKO - AMERICKÁ FIRMA
Autorizovaný distributor firmy

Commodore

DODÁVÁME CELÝ VÝROBNÍ PROGRAM FIRMY Commodore VČETNĚ ŘADY PC PROFI-LINE (100% KOMPATIBILITA S IBM)

INFORMUJTE SE O POSKYTOVANÝCH SLEVÁCH PRO PRODEJCE A DEALERY

PRODEJNA:
Sofijské nám.
Praha 4
tel: (02) 4018080

PRODEJNA:
Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 220645
fax: (02) 220645

INFORMACE:
Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 220645
fax: (02) 220645

OFFICE WASHINGTON:
1735 20th street
Washington DC 20009
U.S.A.
tel. 001-202-2231066